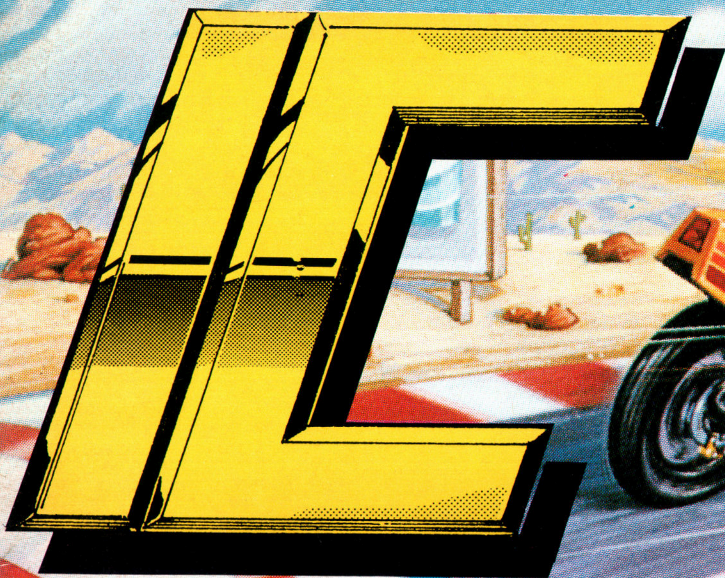


Nr. 2 Pris kun kr. 26,50
AUGUST/SEPTEMBER

Danmarks billigste og bedste datablad!

Super Cycle

21 sider Soft-anmeldelser!

C-64 Tips, peeks, pokes

Test Atari 1040 - bedre end Amigaen?

London Rapport

Første interview med Chris Gray

Masser af konkurrencer

Vær med i et knæskrabende, halsbrækkende racerløb med 280 km/t. Uden at du får asfalt i hovedet.

Der er to kørere foran dig. En der er på vej bagfra. Og endnu en der passerer forbi albuen. Motorcyklernes skrig er øredøvende. Vinden trækker din hud af ansigtet. Adrenalinen pumper som et oliebor. Kast cyklen til højre. Han blev ramt. Han flyver. Du kører videre. Mist opmærksomheden et milisekund, og du risikerer at blive en del af vejen.

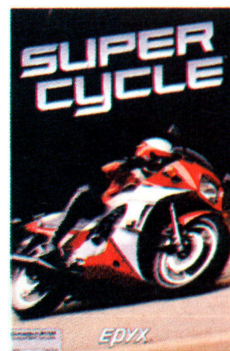
Det hele er sløret. Ingen tænkepause. Næste sving er skarpt. Drej, drej! Hjulene på motorcyklen foran dig skriger,



og de kaster grus op i dit... dig...

Du hører en telefon. En telefon? Hov, vent lige. Der er ikke nogen motorcykel. Her er en stol. Det hele kommer tilbage nu. Ja. Du er hjemme. Pizza på bordet. Foran computeren. Puha, det bliver alligevel en rolig aften.

På SUPER CYCLE.



EPYX®

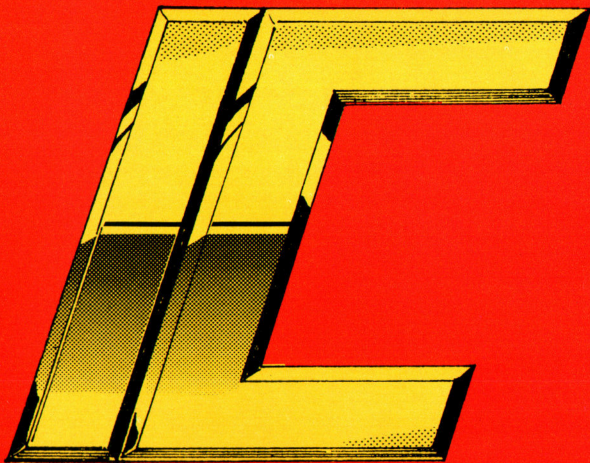
Hvis det var mere realistisk, skulle du have en forsikring for at køre den.

Import: QUICK SOFT

Bakkegårds Alle 9-11, (01) 24 12 33

Commodore 64/128:

178 kr. 229 kr. (disk)



2

Chefredaktør & ansvarlig udgiver:
Hans Christian Thaysen

Softwareredaktør:
Carsten Holløse

Brevkasseredaktør:
Martin Plantener Jensen

Redaktionelle medarbejdere:
Kasper Barfoed
Otto Plantener Jensen
Jesper Thomsen
Jannik Schäfer
Danny Thomsen
Martin Lundsgaard Jensen
Claus Barth-Olsen
Rikard Nielsen
Henrik Thomsen

Fotograf
Christian Jensen

Tegninger & lay out:
Thaysens Tegnestue

Repro & Tryk:
G. R. T. Aps

Distribution:
DCA, Avispostkontoret

Indhold

[redacted]

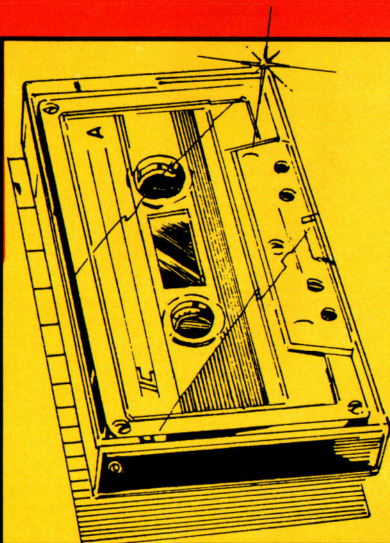
Superlistning til 64'eren

Peeks, Pokes og rutiner: Commodore 64:

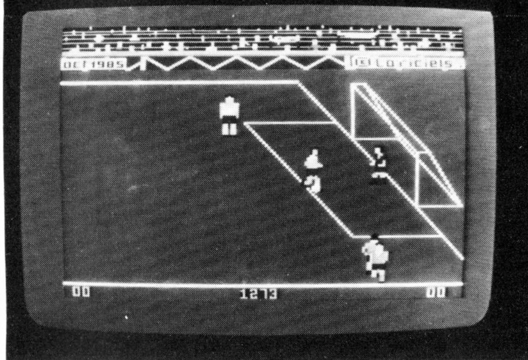
Danmarksrekord: 33 spilletests i dette nummer.

Redaktion & udgiver:
IC Thaysen
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj
(02) 54 25 24

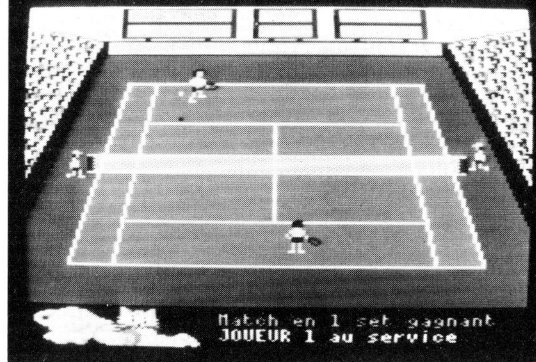
Annoncepriser:
1 side 4875,-
½ side 2735,-
¼ side 1420,-
1 farve 965,-
4 farver 1965,-




SUPER BOWL
WAK
ELIN



SOCCER 86 (FOOT) og
Pro Tennis
Testet på: Amstrad
Producent:
Loriciels/Activision
Pris:
Bånd 178 kr. - Disk 248 kr.
Import: Quicksoft



Fra det franske firma Loriciels fra hvem vi tidligere har set bl.a. Rally II, og senest The Fifth Axis har vi modtaget to sportsspil til Amstrad, henholdsvis et fodboldspil og et tennisspil. De udgaver vi lånte var begge på fransk, men i Danmark kommer vi til at se en engelsk udgave, markedsført af Activision som har købt Loriciels til sin stald.

Eftersom Loriciels altså er et fransk softwarehus, er der næppe meget håb om at spillene kommer til andre maskiner, da hverken Commodore eller Spectrum jo har en ret stor andel i det franske hjemmecomputermarked.

Spørgsmålet er så om Commo- og Speccy-ejerne behøver at græde snot over det, for det vi har set fra Loriciels tidligere har ikke flyttet nogen milepæle på softwaremarkedet, måske bortset fra The fifth Axis, der viste at man kan lave flot animation.

Når man skal betragte et nyt fodboldspil er man selvfølgelig nødt til at sammenligne med dem vi tidligere har set til Amstrad: World Cup og Matchday, og gør man det finder man til sin store forbavselse ud af, at der tilsyneladende foregår en konstant udvikling overalt på softwaremarkedet - undtagen m.h.t. fodboldspil.

Her lige efter VM i fodbold hvor de fleste husmødre og babyer kan fortælle dig hvor lang og bred en fodboldbane er, og hvor mange knopper der må være på en fodboldstøvle, er det ikke mindre end slattent at diske op med en fodboldbane der begrænser sig til to mål, to målfelter og en midterlinie, og der er hverken hjørne, straffe, eller hovedstødsmuligheder, og banen er ret dårligt tegnet.

Som sædvanligt styrer du den spiller der er nærmest bolden og som sædvanligt er tempoet på højde med en typisk dansk pokalfinale. Lydmæssigt præsterer Soccer 86 heller nogen nytænkning. Man hører stadig kun et boing hvergang bolden rammer jorden, lidt skratten (publikum jubel) når der bliver scoret og dommerens fløjte når en halvleg er færdig. Forfatterne skal dog have en lille applaus for de små bidder af nationalmelodier man får før kampen - sødt...

Grafikken er heller ikke en dør bedre end man har set det tidligere, mon de slet ingen ambitioner har på Loriciels? Når man styrer føler man heller ikke at man rigtig har kontrol over bolden, og bedre bliver det ikke, at det er meget nemt at score. Lidt ironist er tilskurerpladserne lige så fyldte som til en dansk 3. divisionskamp - hvis forfatterens fantasi er lige så tom som tribunerne må han hellere lade være med lave flere dårlige efterligninger af andre spil. Hvorfor ikke lave dem bedre Loriciels? Vi har set franske spil som Doomsday Blues og Get Dexter (Crafton og Xunx) (godt nok fra Ere Informatique) så hvorfor ikke følge dem op?

I Soccer 86 kan du vælge mellem at spille Frankrig, Italien, England og Tyskland (så der røg også Roligan'erne af vognen). To spillere kan spille mod hinanden men ikke engang her kan du vride noget stemning ud af disketten.

Alt taget i betragtning er Soccer 86 et fortabt spil. I spillet står der flere steder at det er lavet i oktober '85. Man spørger sig selv om det ikke havde været smartere at udgive det dengang. Kasper

Tjaaa. Sportsspillenes tid er altså ikke forbi endnu, men de nye ideers tid er vist ved at være det. Hvis du synes du kender ideen i Tennis 3D fra Loriciels , skal du ikke høre et ondt ord for det, for den fornemmelse strejfede også mig et par gange eller ti, for dette er det 3. tennisspil til Amstrad computerne.

Du har formodentlig gættet hvad Pro Tennis er for et spil (rigtigt: et tennisspil) men det burde nok nærmere have heddet Matchpoint II. Det er nok lidt uretfærdigt, for Loriciels har faktisk lavet et ret godt spil, men skulle jeg give karakter for originalitet fik dette spil ikke meget over 10 procent.

Vinklen man ser banen fra er den samme som i klassikeren fra Psion, dvs skråt oppe bagfra, så effekten bliver en slags »snyde« 3D, og det er nok det der får de to spil til at se så ens ud, men fakta er at Loriciels har hugget en god håndfuld effekter fra Matchpoint, men to tennisspil kan jo ikke være særligt forskellige. Men nu ikke mere jammer, hvis Pro Tennis er en efterligning af Matchpoint kan man så trøste sig med at det er en udmærket efterligning.

Før kampen kan man vælge banens underlag. (Det kan naturligvis være græs, grus eller stof) man kan vælge mellem automatisk og manuel mode, automatisk slår computeren slagene for en, og man kan koncenterer sig om at styre spilleren rundt og bestemme skruet af bolden), man kan vælge hvor mange sæt man vil spille, og man kan spille en eller to spillere. I enspiller mode er der to sværhedsgrader. I den sværeste er modstanderen rigtig led, og du får dig nogle løbeture når hr. McEnroe i den anden ende pludselig får lyst til at spille bolden i den ende der er længst fra. Tarvelig fyr...

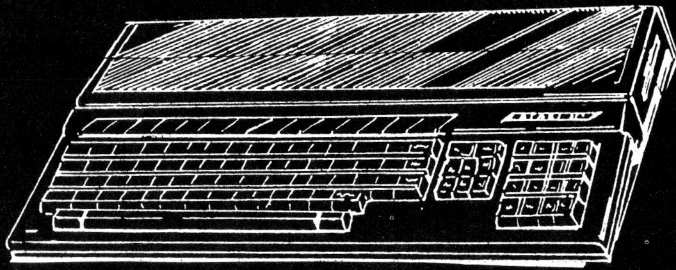
Når du først har vænnet dig til styringen er Pro Tennis dog en del nemmere end Matchpoint (pyhhh!), og faktisk er den nemmeste modstander i Matchpoint langsommere end den sværeste i Pro Tennis. Alligevel er det ikke så langsomt så det er kedeligt. Tværtimod har du hele tiden nok at se til, og mod den sværeste modstander er det endog meget svært bare at vinde et parti. Man kan godt komme ud for nogle lange dueller, for det er svært at skrue bolden.

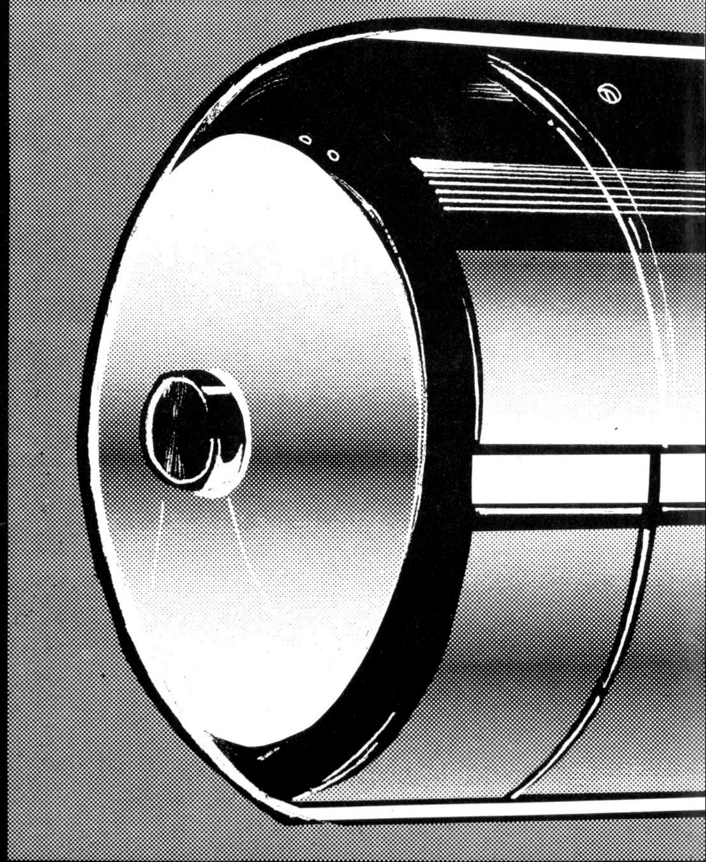
Grafikken og lyden i 3D er lidt skuffende. Spillet er lavet i mode 0, og spillerne er nogle små fede nogen, men okay - det ødelægger ikke noget. Loriciels har hugget bolddrengene fra Matchpoint, og det er da også meget sjovt at se to drenge spæne tværs over banen men alligevel... Som i Soccer 86 er der kun ganske få lydeffekter. - Når bolden rammer jorden eller ketcheren, og publikums jubel efter hvert parti. Når man nu har prøvet at lave en god efterligning, kunne man da ligeså godt have gjort noget ved lydsiden som også er svag i Matchpoint.

Trods alt virker Pro Tennis dog langt mere gennemført end Matchpoint - men okay, det er jo også et årstid ældre, og man kunne måske nok have forventet lidt mere for pengene. Kunne du lide Matchpoint er dette dog sikkert lige noget for dig da de har et par features mere.

P.S. Har du en god ide til et spil så send den til Loriciels, så kan det være vi kan se noget ordentligt derfra. Kasper

SOCCER 86 PRO TENNIS





ATARI 1040 ST

Jeg har den - Neil Diamond har den -mindst 35.000 tyskere har den - endnu flere amerikanere har den, og det er Jack der har lavet dem alle sammen.

MEGABOMBEN

Det drejer sig selvfølgelig om intet andet end Atari ST. Efter et lidt fortumlet ½ år hvor ST computerne endnu ikke var færdige, har Jack & Co. nu fået styr på tingene, og de spytter de nye STere ud hele tiden. Først kom 520 ST dernæst 520 STM og STF, og endelig 1040 STF. Sidstenævnte er »flagskibet« i serien med 1 Mb RAM, 720 K floppy og 192 K TOS i ROM. 1040ST er blevet regnet som Ataris store sats på det seriøse markedet, og den seriøse presse har da også givet den mange roser med på vejen. Det amerikanske blad BYTE proklamerede bl.a. at denne computer var den første der kom under den magiske 1 dollar pr. K grænse. Prisen i USA er ca. 800 . De flotte specifikationer er også blevet rost, men der er enighed om at 1040STs største force er den software-base der allerede eksisterer til 520 ST. De godt 800 titler der nu eksisterer er meget varierede. Der er et utal af udviklings-sprog (Assembler, C, COBOL o.s.v.), der findes mange forretningsprogrammer og der findes også en god del underholdningssoftware. Alt dette er med til at gøre 1040 ST meget interessant.

Power without the bugs

De store problemer med de tidliger STere var de mange fejl i operativsystemet (TOS). Maskinen kørte ned både i tide og utide - det var meget irriterende. Foruden softwarefejl var der næsten ligeså mange hardware problemer. Ca. 20% af de solgte maskiner virkede ikke ordentligt. Problemerne med ST var så store at den tidligere importør, Dinamicro, opgav Atari. Men tid, og gode programmører, læger alle sår. Man kan jo forestille sig hvor mange problemer der er involveret i at finde fejl i 206 K kode når man samtidigt skal presse den sammen til 192 K!! Det tog Atari programmørerne et år, og i ROM versionen er alle fejl fjernet.

Hardware-fejlene viste sig i de fleste tilfælde at være løse kredse der nemt kunne sættes fast.

1040 ST er altså et færdigt og fejl-frit produkt.

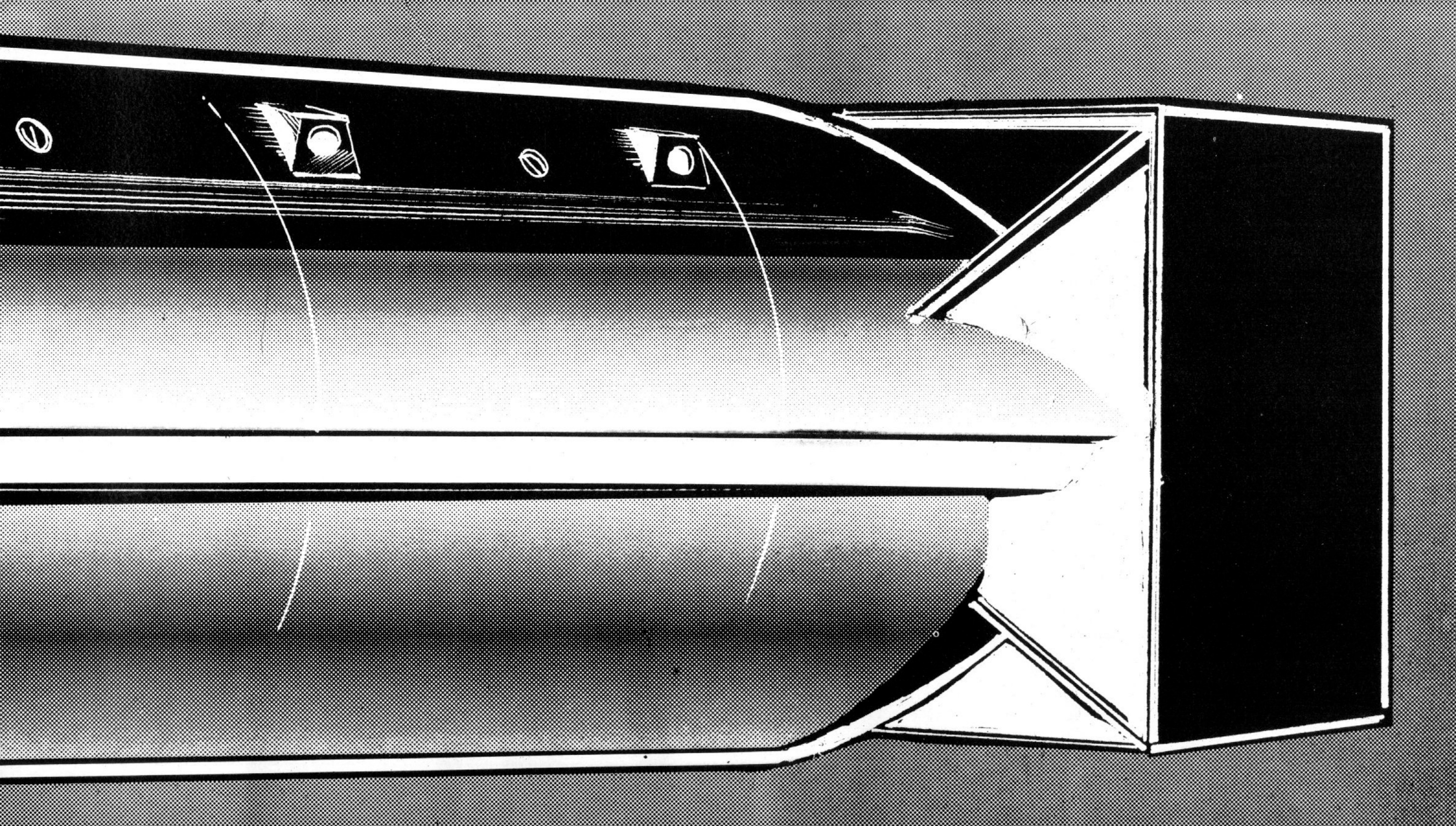
I brug

Efter at have tændt for computeren går der et par sekunder inden 1040 ST er kampklar. Frem på skærmen toner så et billede af desktoppen. Herfra kan man lave almindelig »husholdning« d.v.s. formatering, kopiering, valg af printere o.s.v. Alle funktioner betjenes af en rotte og en del menuer. Desktoppen består desuden af vinduer der indeholder filnavne for de forskellige diskettestationer der er tilsluttet. Diskstationer vises som et lille billede af et arkiv-skab. Den sidste del af desktoppen er en skraldespand, der bruges når filer skal slettes. Alt dette virkede meget nemt at bruge, men som gammel Macintosh bruger var jeg jo vant til det. Så istedet for med det samme at rose systemet, ville jeg lade nogle venner, der aldrig havde set en ST før, afprøve GEMs brugervenlighed.

Ud af de 4 prøvekaniner var der kun en der umiddelbart syntes at GEM var nemt at bruge. Resten forstod slet ikke ideen med musen og vinduerne. »skide flot, men død forvirrende« sagde en studerende fra EDB skolen i Herlev. Efter en hurtig gennemgang af manualen faldt femøren dog lynhurtigt, og efter en time kunne alle udnytte GEMs muligheder. Min pointe med alt dette er at TOS/GEM godt nok adskiller sig markant fra andre operativsystemer, men det kan alligevel tage tid at lære, hovedsagligt fordi man ikke gider læse manualen når det hele ser så nemt ud.

Medfølgende programmer

Der følger altid 3 programmer med når man køber en 1040 ST: BASIC, LOGO og 1ST Word (tekstbehandling). BASICen er forbavsende langsom når man tænker på hvor kraftfuld en computer 1040 ST er - Hastighedsmæssigt ligger den på niveau med Amstrad BASIC. Heldigvis findes der utrolig mange gode sprog til ST, bl.a. FAST BASIC/ST der er 3 gange hurtigere end IBM AT BASIC!! Når man tænker på at Atari, ihvertfald i Europa, har lanceret 1040 som en forretningscomputer kan det virke lidt underligt at LOGO er inkluderet i prisen. LOGO bliver normalt brugt til at ind-



lære grundlæggende matematiske og geometriske begreber. Det er dog DR LOGO, som helt sikkert er en af de bedste LOGO versioner på markedet.

1ST-Word er den mest professionelle del af softwarepakken. Man kan arbejde med 4 tekster samtidigt. Det er meget anvendeligt på 1040 ST hvor der er 780 K (800.000 tegn) fri til tekster.

Blok funktionerne er gennemtænkte og kraftfulde. Man kan slette, kopiere, flytte, og gemme dele af en tekst. Bufferen for blok funktioner er den samme, hvilket vil sige at man kan flytte blokke rundt mellem uafhængige tekster.

Endelig vil jeg nævne 1ST-Words printerkontrol. Den er opbygget på den måde at der findes forskellige tekstfiler med alle kontrol-koder for en bestemt printer-type. De køres igennem en kontrolkodeoversætter, der laver en kompakt fil der bruges når der skal udskrives. En driver kan ændres ved at hente tekstfilen ind i 1ST-Word og simpelthen ændre de nødvendige koder. Denne meget fleksible opbygning gør at 1ST-Word kan bruges sammen med både matrix, typehjul, laser og farveprintere uden det store besvær.

Alle funktioner styres ved hjælp af rotten og menuer, på samme måde som desktoppen. 1ST-Word er et godt produkt, der giver langt de fleste ST brugere alt det tekstbehandling de har brug for. Firmaet der har produceret 1ST-Word, GST i England, har lavet en 1ST-Word+ der giver muligheder for 16 forskellige skrifttyper og tegninger, og figurer mikset med teksten.

Mere til ST

1040 ST virker ikke umiddelbart som et åbent design, d.v.s. en maskine der er nem at bygge ekstra udstyr til. Det har ikke skræmt små firmaer fra at lave enheder til STere. Diskettestationer fra 3,5'' til 8'', harddisks fra 10 til 60 Mb, Ram opgraderinger fra 512 K til 3,5 Mb o.s.v. Især de ekstra diskettestationer er der mange af fordi TOS gør det meget nemt at installere helt forskellige drev. Et amerikansk firma Michtron har endda konstrueret en 10 Mb hard RAM disk, der fungerer på samme måde som en harddisk, men er opbygget med RAM kredse (HUURTIG).

Som jeg har nævnt tidligere, findes der rigtig mange programmer til 1040 ST allerede. Englænderne har været hurtigst på forretningssiden. Allerede da ST blev lanceret var BOS oppe at køre på maskinerne. BOS systemet er et komplet virksomheds system med alt fra regnskab til lagerstyring. BOS fylder dog et væld af disketter, og har derfor endnu ikke gjort sig specielt bemærket. Ataris 20 Mb hard-disk vil nok ændre på det. Udover BOS er der også lavet 3 andre engelske finanspakker til ST: Cashlink, STAccounts og Cash Trader. De kan alle bruges til dansk regnskabsvæsen.

To af de mest spændende programmer til ST er VIP Proffessional og H&D Base. Førstnævnte er Lotus 123 kompatibel, og H&D er dBase II kompatibel. Det er interessant fordi disse to programmer er nogle af de mest populære til IBM PC.

De relativt få spil der indtil nu eksisterer er af meget høj grafisk kvalitet, men endnu mangler der aktionspil i den absolutte topklasse.

Det er næsten umuligt at nævne alt det software der kan fås til ST, man udviklingen på området er klar nok.

I USA er der lige blevet afholdt en meget stor computer udstilling. Den adskilte sig ikke markant fra andre udstillinger det sidste år. D.v.s. Atari ST blomstrede, og Commodore Amiga har stadig problemer med at komme ud af bakgearet. Det største problem for Amiga er for få forhandlere og kapital problemer hos Commodore. Problemerne er blevet så store at støtten fra software producenterne svigter. F.eks. udtalte EPYX på udstillingen at de ville sende de fleste af deres titler ud i ST versioner. Epyx har tidligere fulgt Commodore maskiner i tykt og tyndt. En af de mest trofaste Amiga forkæmpere Electronic Arts er også begyndt at snakke om ST versioner af deres Amiga programmer. Endelig har Microsoft vendt i eget fodspor. De udtalte om ST da den kom på markedet, at den var død når Amigaen kom, og at Microsoft kun spiller på en hest der vinder - Jeg fik en Microsoft BASIC compiler til min ST i går.

Martin Lundsgaard Jensen

Cris Gray Interview

I 1980 var der en 12-årig dreng i Canada, der blev meget betaget af spilleautomaterne i biograferne, og ca. 1 år efter fik han så endelig overtalt sine forældre til at købe en Atari 400 hjemmecomputer til ham. Efter et halvt års legen med denne maskine resulterede det i spillet BOULDERDASH, som siden er blevet overført til mange forskellige computere, bl.a. Commodore 64, Amstrad og Spectrum. Fornylig var denne »dreng« Chris Gray, der siden er blevet 18 år og en hel del dollars rigere på besøg her i Danmark for at vise sit nye spil, INFILTRATOR, frem. IC sendte Carsten Holløse ud for at snakke lidt udenlandsk med Chris.

Software agent

Chris fortæller at det som sagt begyndte i det små, og hans første store hit var BOULDERDASH, der siden har solgt i 150-200.000 eksemplarer i hele verden. Hans andel i dette salg har da været godt, siger Chris, men dengang var han kun 14, og han solgte derfor alle rettighederne til First Star, et større amerikansk softwarehus. Det kan bedre betale sig at sælge programmet på licens rundt omkring i verdenen, og nu har Chris en agent i Californien, der tager sig af alle de praktiske ting, så han selv kan koncentrere sig om at programmere. Siden 1983 har Chris kunne leve af indtægterne fra sit spil, og endda med et rimeligt overskud.

Mad Max

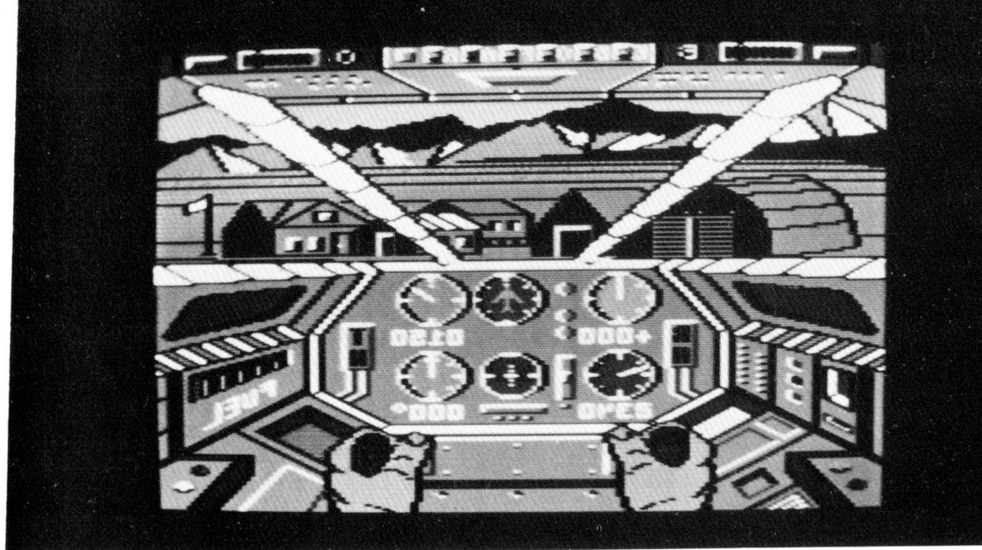
På spørgsmålet om Amiga og Atari ST, så kunne Chris meget godt lide begge computere, for de har begge mulighederne for nogle rigtige superspil, men markedet er nok for lille endnu til at han følte sig fristet. Der er dog planer om at et andet firma vil konvertere INFILTRATOR til Atari ST computeren indenfor de næste måneder. Chris' næste projekt er at lave nogle disketter med nye missioner til INFILTRATOR, som man kan læse ind i hovedprogrammet, udover de tre missioner der i spillet fra starten. Han har også en ide om at lave et biljagt spil med ide og handling á la Mad Max filmene. IC siger tak til Chris Gray for denne gang, og vi kommer sikkert til at høre meget mere fra dette unge programmeringstalent.

Foto: Ole Grünbaum

Chris Gra

Infiltrator

Chris havde sit nyeste spil, INFILTRATOR, med i bagagen, og det er skrevet til en Commodore 64 med diskette, og tydelig inspireret af den seneste bølge af Rambo og Commandospil. Det er dog lykkedes Chris at lave spillet til lidt af en parodi over denne type spil, især instruktionerne er værd at læse. Ideen til INFILTRATOR fik Chris i maj 1985 og han har så stædigt arbejdet med programmet i et helt år inden det var helt færdigt. Modsat mange softwarefirmaer, der har 5-6 mand stor programmeringsteams med specialister til grafik, lyd, osv, så har Chris selv lavet hver eneste linie i programmet til INFILTRATOR.



Infiltrator

VIND SUPERSPIL INFILTRATOR MED AUTOGRAF FRA PROGRAMMØREN

Vil du have chancen for at spille Johny »Jimbo-Baby« McGibbits i Chris Grays nye superspil INFILTRATOR (se anmeldelse og interview i dette nummer af IC), så tøv ikke med at sende nedenstående kupon ind til os, og vær med i en ny IC superkonkurrence. Der er ialt 10 stk. Infiltrator til din Commodore 64/128, og det er virkelige samlerobjekter der er tale om. Hver af de 10 spil er nemlig forsynet med en autograf fra Chris Gray, som han gav specielt til IC, da han senest besøgte Danmark. Så gør dine venner misundelige og vind et signeret INFILTRATOR. IC takker Chris Gray og Supersoft, der har doneret præmierne.

Svarkupon
»INFILTRATOR« konkurrence

Hvilket spil var Chris Gray's gennembrud?

1. WINTER GAMES
2. BOULDERDASH
3. COMMANDO

Navn ....

Adresse ....

By....................................

Alder ....

Sendes til:

IC
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj

mærk kuverten »INFILTRATOR« alle kuponer indsendt senest 8. september er med i konkurrencen.

Hvordan laver man et godt spil idag? Jo, man starter med at lave noget flot farverigt grafik, nogle gode lydeffekter, en nem styring med joystick, hurtig action, og vedvarende udfordring. Det er nogenlunde ingredienserne i Chris Grays nyeste spil, INFILTRATOR. Spillet tager heller ikke sig selv særlig højtideligt, og er en glimrende parodi på hele Rambos image. Stilen er lagt an allerede i instruktionen, som man endelig ikke skal undlade at læse. Den er fyldt med sjove ting, og den er en glimrende indledning til spillet.

Infiltrator
Testet på: C64/128
Producent:
Chris Gray Enterprises
Pris:
Bånd 178 kr. -
Disk 248 kr.
Import:
Supersoft,
Quicksoft

Man spiller ingen mindre end Johny »Jimbo-Baby« McGibbits, superhelten over alle superhelte, der er helikopter-es, ingeniør, politiker, rockstjerne, motorcyklist, opdagelsesrejsende på en gang. Der er 3 missioner indbygget i spillet, og man skal bl.a. fotografere hemmelige planer og befrie videnskabsmænd, og der kommer senere nye missioner, som man kan læse ind i Infiltrator. Der er ingen tvivl om at Infiltrator er et kæmpestort spil, der er faktisk 3 »store« spil i Infiltrator. Den første del er en helikoptersimulation, hvor man bliver præsenteret for et meget flot cockpit, med alle mulige instrumenter. Alle de kendte fra Blue Thunder og Airwolf er der, whisper mode, jetturbo, radarforstyrrer, varmesøgende missiler, lysbomber m.m. Man har også indbygget computerterminal, og kan sende meddelelser til de jetfly man møder i luften, men man skal passe på, for det kan både være venner og fjender, og vi blev en gang skudt ned af en egen jet, da vi identificerede os som fjende. Simuleringen af 3D er meget simplificeret, men den virker og man behøver ikke sætte sig ind i en masse indviklede kontroltaster, men istedet koncenterer sig om at skyde fjenderne ned. Man skal finde et sted at lande, og helikopteren har nogle meget flotte kort i 3D, og en søgecomputer, der kan indstilles til at pege mod stedet automatisk. Grafikken er flot i denne del, selvom lydsiden halter lidt bagefter.

Finder man det rigtige sted at lande, så skifter Infiltrator spillet helt karakter, man skal nu styre Johny rundt i fjendens lejr for at fuldføre missionen. Med sig har man nogle hjælpemidler: sove gas, falske papirer, gas granater, minisøger, kamera, og dynamit. Lejren er overfyldt med vagter, og man kan enten prøve at vise sine falske papirer, eller snige sig forbi. Opdager vagterne noget, får man meget travlt med at komme væk, så det er bedst at stole på sine papirer. Bliver man opdaget kan man prøve at bedøve vagten med sovegas, inden han slår alarm. Lejren er stor, og der er vagttårne, garager, og bygninger, som man kan gå ind i. I denne del er grafikken ikke så pæn, mændene minder lidt for meget om tændstikmænd.

Inde i bygningen skifter spillet til noget der minder om Spy vs. Spy, og man skal også gå rundt og lede efter forskellige ting i skuffer og skabe. Man har bl.a. brug for en sikkerhedskort, for at komme ind til hemmelighederne. Mændene bliver ordentlige at se på, og baggrundsgrafikken er noget bedre end uden for bygningerne.

Tager man hver af de tre dele for sig, udgør ingen af dem noget superspil, men de er skruet genialt og meget morsomt sammen, og det gør Infiltrator til et IC HIT. Der er variation og underholdning og mange detaljer værd at kigge på. Helikopter simulationen er nok den flotteste, men den sidste del inde i bygningen er mest spændende at spille. Det er også en god ide, at man kan udvide Infiltrator med kommende moduler.
Godt nok, Chris Gray...

Carsten

HIT

Grafik	88%
Lyd	80%
Præsentation:	90%
Underholdning:	92%
IC værdi	94%

High-Score listen

I de første nummer af IC lagde vi op til at læserne kunne sende deres bedste high scores ind, så vi kan trykke dem og alle de andre læsere kan få noget at konkurrere med hjemme foran skærmen.

Det er nogle seje gutter, der har skrevet ind, selvom Kasper åbenbart havde ret da han skrev om Yir Ar Kungfu at når man først har fået fod på det, er det kun sengetiden, der sætter grænsen. Også i Commodore-versionen.

High-Score-listen er med på IC's læserkonkurrence, så alle der sender high-scores ind deltager i konkurrencen.

Og her kommer så listen, som den ser ud i øjeblikket.

B. McGuigans WCB	13896000	(C) Henrik Olsen, Svinninge
Bomb Jack	197200	(C) Jørgen Jensen, Hirtshals
Bruce Lee	42	(A) Carsten Holløse, Amager
Bruce Lee	41	(A) Martin Jensen, Amager
Chuckie Egg	547420	(A) Martin Jensen, Amager
Commando	185000	(C) Morten D., Virum
Desert Fox (Strategy level)		
	87000	(C) Henrik Olsen, Svinninge
Fast Tracks	1 lap 00:12:80	
	5 laps 01:10:20	
	10 laps 02:30:80	
Friday 13	115090	(C) Henrik Olsen, Svinninge
Gauntlet	11640	(A) Martin Jensen, Amager
Gladiator	19700	(C) Jørgen Jensen, Hirtshals
Green Beret	111200	(A) Brian Eriksen, Brønshøj
Kung Fu Master	163000	(C) Morten D., Virum
Law of the West	6852	(C) Erik F. Sørensen, Hurup
Mr. Doo	233900	
	(scene 44)	(C) Erik F. Sørensen, Hurup
Paradroid	28130	(C) Jørgen Jensen, Hirtshals
Ping Pong	28820	(C) Jørgen Jensen, Hirtshals
Slam Ball	184030	(C)
Spell Bound	43%	(A) Martin Jensen, Amager
Spin Dizzy	100%	
	(2:02:40)	(A) Martin Jensen, Amager
Uridium	243800	
	(Bane 9)	(C) Jørgen Jensen, Hirtshals
Yir Ar Kungfu	8267300	
(slukkede efter at have spillet 24 gange igennem)		
		(C) Jørgen Jensen, Hirtshals
Zorro	27300	(A) Brian Eriksen, Brønshøj
Uridium Bane 8	123285	(C)Thomas Jørgensen, Randers
Green Beret level 3	162270	(C)Thomas Habekost, Aulum
Commando	2518900	
Commando	125400	(C)Claus Danielsen, Brædstrup
Exploding Fi t	25900	(C)
H.E.R.O.	57780	(C)
High Noon	19540	(C)
Fort Apocalypse	20810	(C)
Beach Head	70000	(C)
Confuzion	10940	(C)
Spy Hunter	48735	(C)
Mr. Dig	313250	(C)
Space Pilot	1020900	(C)
City Fighter	9436	(C)
Suicide Strike	175000	(C)
Camber Man	5100	(C)

High Score-Kupon

Spil.......................

Maskine.................

High Score ....

Navn.......................

Adresse ....

....

Send High Score kuponen ind, gerne med en beskrivelse af HVORDAN du opnåede high scoren.

INSIDE I·N·F·O

Ole Grünbaum

Commodore (i USA) gav overskud i det forrige kvartal! Firmaet har tabt penge dag for dag de sidste par år, så det er lidt af en nyhed, at man pludselig har tjent penge. Hvordan kan et firma blive ved med at tabe penge og alligevel overleve? Det er et godt spørgsmål. Og svaret er i dette tilfælde gode bankforbindelser plus en meget stor kapital (i form af fabrikker over hele verden). For nylig gik bankerne med til at udskyde tilbagebetalingen af nogle hundrede millioner kroner (eller var det dollars?) i et år. Til gengæld måtte Commodore love at fortsætte sin linje med fyresedler til de ansatte. Det har kostet en stor del af Amiga-staben. Så stor, at artikler i amerikanske computerblade sår tvivl om Commodores ledelses tro på Amigaen. På Consumer Electronics Show (CES) i Chicago i juni var Commodore kun repræsenteret med nogle af de »nye« 64ere. Amigaen var der ikke.

Commodore satser på 64'eren

Den »nye« 64er (gammel indmad i ny kasse) er jo i sig selv en ret sigende kommentar fra Commodores ledelse. Man satser stadig på 64eren, og hvorfor skulle man ikke det, når den næsten sælger sig selv. Dvs. det er dens programmer der sælger den - også de mange piratkopierede. Hvis Amstrad ville konkurrere for alvor, skulle folkene bag denne engelske computer forsyne den med to ting: En tv-udgang og masser af piratkopierede programmer. For det er disse to ting, der garanterer 64eren toppladsen som computer til skoleeleverne.

Skolerne køber 64'ere

64eren er ikke bare skoleelevernes foretrukne computer, men sandelig også lærernes. En optælling af computerne i danske folkeskoler og private grundskoler, som undervisningsministeriet har foretaget, placerer Commodore 64/128 på førstepladsen et par hundrede stk. foran Regnecentralens Piccoline (Commodore 64/128 lige under 3.000 stk., Piccoline ca. 2.700 stk.). Denne udvikling er sket på trods af, at næsten alle de dyre edb-autoriteterinden for skolevæsenet har sagt, at skolerne skal købe Regnecentralens udstyr.

Mere Power

64eren er mere og mere den



Ole Grünbaum skriver om Commodore og den ny tids computere.

Commodore har tjent penge - Hjemmecomputerne overhaler Igen EDB-branchen - Commodore satser på 64'eren Skolerne køber 64'ere - Amiga til 64'er-pris?

foretrukne spilmaskine, selvom den af og til og rundt omkring også bruges til andre formål (styring af udstyr, programmeringsundervisning, tekstbehandling og endda ejendomsmægler virksomhed m.m.). 64eren blomstrer faktisk med hensyn til programmer, men, men, men... folket vil have mere power under tasterne. Der for sælger 128eren pænt. Og derfor er der flere og flere privatfolk, der køber PCere af IBM-slagsen.

EDB-branchen overhalet indenom

Og derfor skeler alle entusiaster oprigtigt i retning af Amiga og Atari ST. Med disse computere har »hjemmecomputerne« atter engang overhalet den »alvorlige« (og arrogante) edb-branche indenom. Første gang var da de personlige computere kom frem sidst i 70erne. Det var Apple og Commodore, der stod for fremstødet, mens IBM, Digital, Hewlett Packard, Honeywell Bull, Borroughs og alle de andre store, tunge computerdrenge sagde til sig selv og hinanden: »Who wants a personal computer?« Disse ord blev faktisk udtalt af præsidenten for verdens dengang næststørste computerfirma, da han afviste tanken om at lave en personlig computer. Computere var dengang noget med en tophemmelig edb-afdeling, hvor man afleverede sit »input« i form af en kodestrimmel og dagen efter et »output« i samme form. Kun teknikerne kom i nærheden af maskinen.

Med de rigtige hackere (ikke crackere, men hackere, dvs. nogen der elskede at hakke i tasterne, især om natten, når teknikerne var gået hjem) havde en idé om at få computerkraften ud til folket i form af computere, som man kunne sidde foran og få svar fra med det samme. Dette førte til Apple og Commodore og en ny tidsalder. Efter 5 år hoppede giganterne på vognen, og det er næsten kun de to nævnte firmaer, der har formået at overleve i selskab med sværvægterne.

Hvad nu?

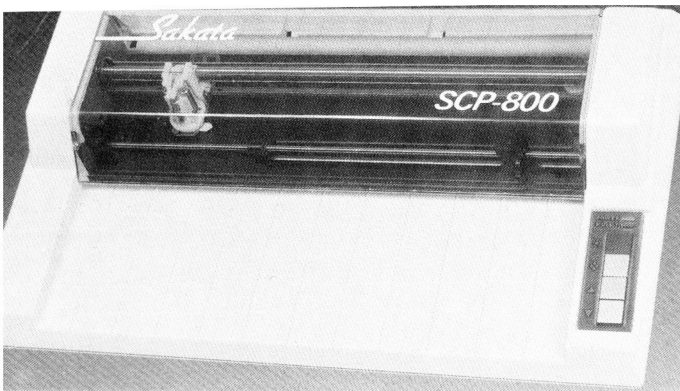
Men hvad nu? Er computerudviklingen gået i stå? Det er den selvfølgelig ikke. Der laves masser af ny, spændende software. Men der er længere mellem de store opfindelser. IBM-standarden, som nu har sejret i forretningslivet, var halvgammel, da den blev introduceret i 1981, og nu hænger vi på den for de næste 10 år. Det meste af erhverv slivet er udmærket tilfreds med de kedelige PCer, og kun rigtige hackere og drømmere forestiller sig computere, som kan forbindes med tv og video, som kan betjenes uden tastatur og som har billeder i filmkvalitet.

Men det er denne udvikling, som Amiga og Atari ST står for. Apple var nok først med sin Macintosh, som nu er 3½ år gammel, men man har ikke formået at få prisen ned i et rimeligt leje samt forsyne den med en større skærm med farvemulighed. Derfor har Commodore og Atari en stor chance med deres nye supercomputere. Disse koster dog lidt lovlig meget for privatfolk, og appelerer ikke så stærkt til erhvervslivet - bortset fra reklamebranchen og lignende. Derfor går salget stille og roligt. Atari ST skulle nu være leveret i 150.000 eksemplarer, mens Amiga nok ikke er oppe på 100.000 endnu. Vi snakker verdensplan. I Danmark er der solgt ca. 1.000 Atari ST på et årstid, mens Commodore på et par måneder har solgt 600 Amigaer.

Amiga til 64'er-pris?

Til sammenligning er der i Danmark nu solgt henved 100.000 64ere (verden: 6 millioner) og over 10.000 Amstrad (verden: under 1 million). Der er langt igen for den ny bølge. Sandsynligvis så langt, som der er til priserne på de nye computere kommer ned. Og det gør de. Eller også vil vi få nye udgaver at se. På længere sigt bliver Commodores tilbud til ungdommen nok en slags Amiga til 64-pris! Og mon ikke Amstrad snart kommer med sin »Amiga/ST«?

Er du 14 år i dag, kan du glæde dig til du er 18 og kan købe denne maskine. I mellemtiden... mor dig godt med den computer, du har nu. For der vil altid være nye supermaskiner i horisonten, men samtidig vil der være flest interessante programmer til de gamle maskiner! Så i stedet for at have den sidste nye computer uden ret mange programmer, har du den næstsidste med de gode bidder til. Når du får sparet sammen til den nye, er den blevet den næstbedste med de bedste programmer.



Ny Plotter

SIDSTE NYT!!!!

Sakata SCP-800 hedder den ny lille plotter, der importeres af Becodan Aps. Det er en lille 4-farve Plotter-Printer der kan alt hvad man kan forvente af en plotter i denne størrelse. Den kan skrive begge veje, i 4 retninger, i 12 forskellige størrelser, i 4 farver, på alle størrelser fra A4 og nedefter, ja den kan såmænd også skrive med specialpen, hvis man skulle have brug for det. Med til plotteren følger både en engelsk manual med alle nødvendige basic-instruktioner samt nogle små testprogrammer, nemlig et der laver søjlediagrammer og et der laver graftegninger. Der medfølger desuden alt hvad man skal bruge for at komme igang, såsom papirrulle, penne i 4 farver og diverse ledninger. Plotteren skriver præcist og pænt og er iøvrigt stabil. Desuden er det en fordel at papiret hele tiden ligger ned og ikke køres rundt af en rulle, det giver et bedre overblik. En detalje, der lige skal bemærkes, er at der i basicinstruktionerne findes en rutine der tegner koordinatsystemer, noget som undertegnede ihvertfald ikke har set før.

Man må sige at med en pris på, lige under 2500 kr. er Sakata SCP-800 værd at overveje, hvis du går i plottertanker. **Jannik Schäfer.**

SUPER CYCLE

SIDSTE NYT!!!! SIDSTE NYT!!!!

Producent	**Epyx**
Testet på	**Commodore 64/128**
Pris.	**Disk 229 kr. Bånd 178 kr.**
Import	**Quicksoft**

Puha, der sker noget her på IC. Vi har i allersidste øjeblik fået den første version af det nye motorcykelspil fra Epyx, Super Cycle, der er omtalt i Games Hotline.

Beskrivelsen af spillet er nem, det er simpelthen Pole Position (eller Formula One, Pitstop ½, og lignende) med motorcykler istedet for racerbiler. Super Cycle er dog en slags »anden generations« 3D racerspil, selvom målet i spillet stadig er det samme: kør en omgang banen rundt indenfor en givet tidsfrist, og man skal undgå at køre udenfor banen eller ramme ind i ens modstandere. Jo hurtigere, desto flere points. Det nye i spillet er først og fremmest grafikken, der er meget flot og Super Cycle scroller banen og baggrunden med en helt utrolig hastighed, samtidig med motorcyklernes og førernes meget detaljerede bevægelser. Variationen i banetypen er også stor, der er alt fra ørken, bykørsel, snekørsel, m.m. til at slå sig mere eller mindre ihjel på. Sjovt nok (eller kedeligt nok - det er som man tager et) er dødsscenen meget flot, når man ligger der og spræller midt på asfalten.

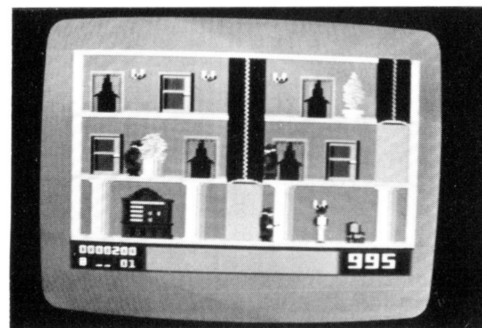
Hver fjerde bane er en bonusbane, og efterhånden kommer der forhindringer på banen, som heller, olieklatter, vandpytter, afspærringer, og et sted er der tordenvejr, så der er rigelig variation på banerne. Der er også tre sværhedsgrader, og level 1 er faktisk ret nemt, så vi spillede mest på level 2. Desværre er Super Cycle kun for 1 spiller, det ville have været rart hvis Epyx havde lavet en todelt 2 spiller skærm, men det er kun et ønske, ikke nogen kritik. Spillet er også udstyret med en menu, hvor man kan vælge farver på cykel og fører.

Alt lagt sammen, må man sige at Epyx har endnu et hit på hånden. Spillet er meget profesionelt, som kun amerikanerne næsten kan lave det, og der er masser af udfordring og i længden er spillet stadig værd at spille. Super Cyckle er et action med stort og hurtigt A, grafikken er meget flot og spillet er absolut værdig til et IC Hit. Carsten

Grafik	94%
Lyd	85%
Præsentation	92%
Underholdning	92%
IC værdi	92%

Mission Elevator

HIT



Micropool er nye på softwarescenen, men allerede deres første spil, MISSION ELEVATOR, blev et fuldblods IC HIT, så vi kommer sikkert til at høre mere om dem i fremtiden. For at fejre Micropools første spil, så har IC og Micropool (hvis danske agent er Quicksoft) i lynets hast arrangeret en konkurrence, hvor vi udlodder 10 stk. Mission Elevator, der findes til både Commodore 64/128 og Amstrad. Der er ingen undskyldning for ikke at deltage i denne konkurrence, så udfyld straks kuponen, og send den til:

IC
Vejlebrovej 116
2635 Ishøj
senest 8. september

Svarkupon
»MISSION ELEVATOR«

Skriv et motto til IC (max 10 ord):

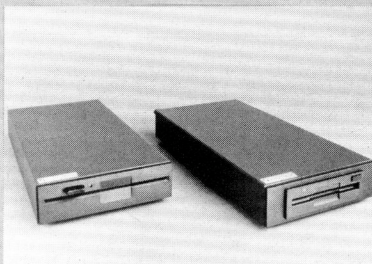
....
....
....

Navn ....
Adresse ....
By ....
Alder ....
Computer ....

konkurrence

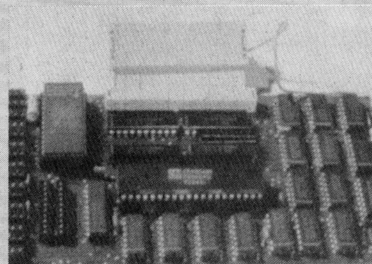
AMSTRAD

★ UTROLIGT BILLIGT★
Masser af Amstrad nyheder til utroligt lave priser. Nu direkte butiks- og postordresalg til dig, med 14 dages fortrydelsesret og 1 års garanti og fri service.



vortex floppydrev - en professionel sag
vortex 1Mb drev i 5¼" eller 3½" m. kontroller, manuel og system-diskette. Har du et DDI-1 drev i forvejen (specielt 664/6128 ejere), vil de nye F1-X og M1-X drev være en billig vej til høj kvalitet, høj kapacitet og super hurtig datalagring.
Specialtilbud: priser fra KUN 3.495,-.

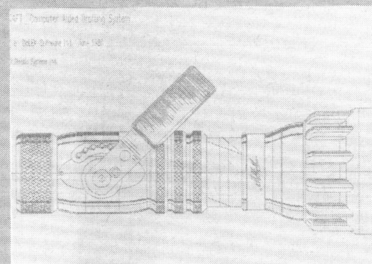
vortex RAM udvidelser - op til 576K.
Fåes til CPC464 og 664 i størrelserne 64K, 256K og 512K til uhørt lave priser:
64K RAM før 1.295,- NU KUN 895,-
256K RAM før 2.195,- NU KUN 1.395,-
512K RAM før 3.295,- NU KUN 1.895,-
Udvidelserne leveres med styresoftware i ROM, dansk manual, software til 62K TPA under CP/M, 32K printerbuffer og meget mere!

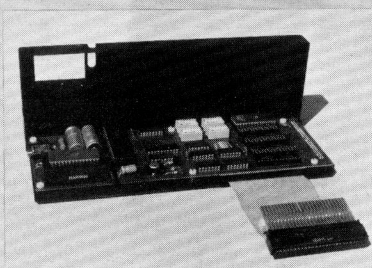




5.25" floppydrev til Joyce
Nyhed for alle Joyce ejere. 1Mb floppedrev i standard 5,25" som second drev. Er både hurtigere, billigere og mere robust end det tilsvarende 3" second drev. Der medleveres software, så Joyce både kan læse og skrive IBM PC-DOS og MS-DOS filer. Drevet tillader også konvertering af programmer fra andre CP/M datamater. Ring og hør nærmere!

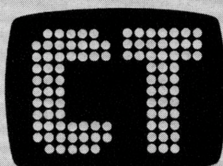
CAD/CAM til 6128 og Joyce
Super spændende nyhed fra Timatic Systems. MicroDraft er et højtudviklet CAD/CAM program, der både kan læse og skrive AutoCad filer. Er tillige ca. 100% hurtigere end det tilsvarende AutoCad på PC'ere, og er derfor velegnet til tekniske tegninger og lay out. MicroDraft er uden tvivl efterårets største nyhed til Amstrad computerne og gør samtidig Joyce til verdens billigste CAD/CAM anlæg. Rekvirer brochure.





EPROM brænder/ROM interface
XROM fra Timatic er et kombineret EPROM brænder og ROM kort med plads for op til 4★2764 eller 27128 EPROM'er. Den medfølgende software tillader både BASIC og/eller maskinkode programmer at blive lagt i ROM, og den DANSKE manual forklarer tillige om ROM switchning i meget udførlige detaljer. Timatic XROM brænder/ROM Interface - Et lækkert nyttigt stykke hardware.

Vi er specialister i Amstrad, så ring eller skriv om alt! Vi har også det fantastiske tegnebræt GRAFPAD II i den nye forbedrede udgave!

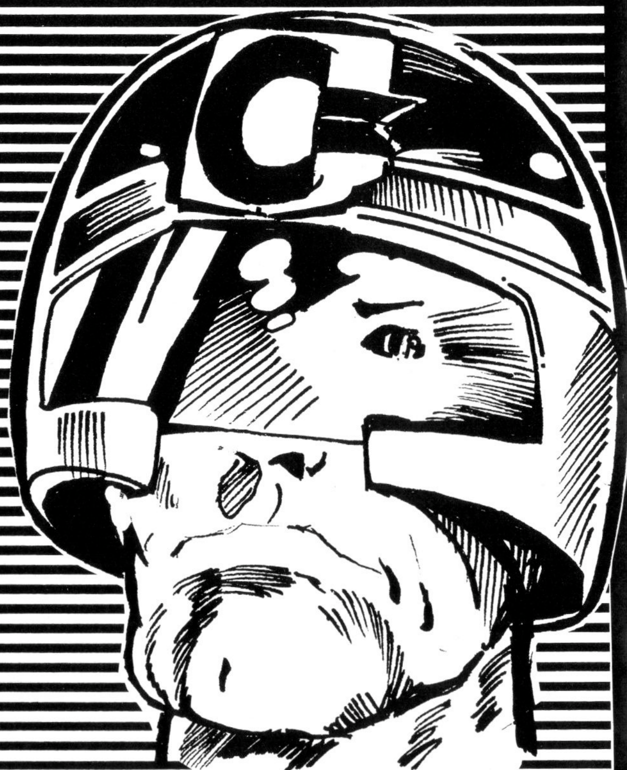


Data & Elektronik

Alrøvej 168, 8300 Odder - Tlf.: 06-55 16 55
Rosensgade 30, 8300 Odder - 06-54 48 55







Kaptajn Peek & Poke

I det uendelige Commodore-univers er kaptajn Peek og Poke på en hvileløs søgen efter nye rutiner, peeks og pokes.

Deres rumskib C-64 er en oldsag; skrammet og bulet med en ansats til rust. Men tag ikke fejl! Den er efterhånden proppet med så mange hjælpe-rutiner, at den kan tage kampen op med mange nyere og mere avancerede maskiner.

Denne gang vil kaptajn Peek og Poke delagtiggøre 'IC's læsere i deres fund på planeten Kernel, der regeres af den grusomme Sixt Y. Four.

Colour

Hvad er det du altid har ønsket dig? en farverutine som den velkendte colourkommando i bla. 128'eren. Her bringer kaptajn Poke en lignende rutine. Nu skriver man bare: sys830, baggrundsfarve, kantfarve, tekstfarve.

Vupti, nu er farverne ændret. Rutinen er så smart indrettet, at man ikke behøver indtaste alle farverne. Hvis kun baggrundsfarven skal ændres, skrives:

sys830, baggrundsfarve.

PROGRAM: COLOUR

```
10 ADR=830:T=0
20 READA:IFA=-1THEN40
30 POKEADR+T,A:T=T+1:CHK=CHK+A:GOTO20
40 IFCHK<>4244THENPRINT"DER ER EN DATAFEJL!":END
50 PRINT" COLOUR ":PRINT"AF BO R. PETERSEN":PRINT"AKTIVERES MED:"
60 PRINT"SYS"ADR",BAGGRUND,KANT,TEKST":PRINT"FOR DEMO, TRYK RETURN"
70 PRINT"GOTO1000"CHR$(145)CHR$(145)CHR$(145):END
100 DATA169,4,133,2,164,2,185,100,3,141,91,3,185,101,3,141
110 DATA92,3,32,121,0,201,44,208,12,32,155,183,142,32,208,198
120 DATA2,198,2,16,223,96,134,2,33,208,32,208,-1
1000 REM *** DEMO ***
1010 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"";
1020 FORT=1TO24:FORE=1TO20:SYSADR,E,0,T:NEXT
1030 PRINTCHR$(13)SPC(11)"IC ER ET GODT BLAD";:NEXT:FORT=0TO100:SYSADR,T,T:NEXT
1040 GOTO1020
```

PROGRAM: NEW OLD

Her er endnu et fikst program fra kaptajn Poke. Efter en reset eller new, skriver du bare:

sys53200

og straks har du dit basic program klar til fortsat brug.

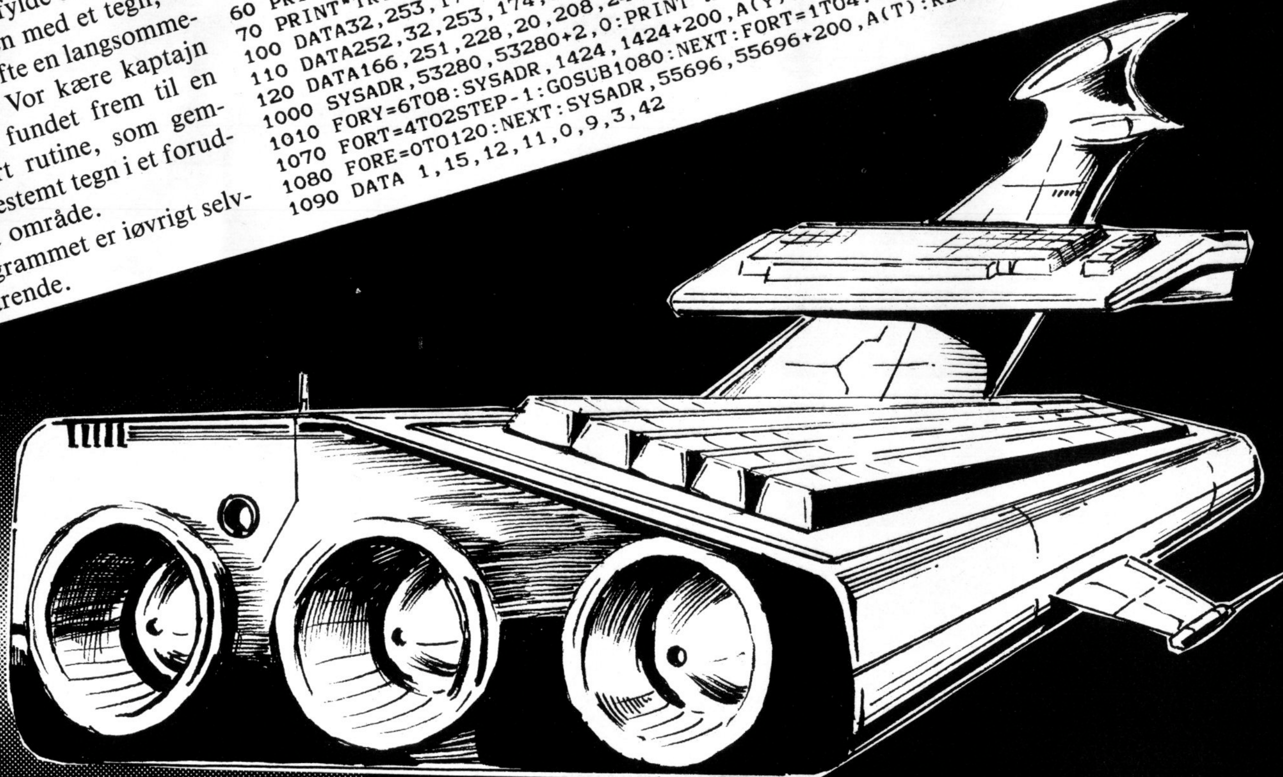
```
10 ADR=53200:T=0
20 READA:IFA=-1THEN40
30 POKEADR+T,A:T=T+1:GOTO20
40 PRINT" NEW OLD ":PRINT"AF BO R. PETERSEN":PRINT"AKTIVERES MED: SYS"ADR
100 DATA238,2,8,32,51,165,165,34,105,2,133,45,165,35,105,0
110 DATA133,46,76,94,166,-1
```

Fill

Hvis du skal fylde et område i hukommelsen med et tegn, er det i basic ofte en langsommelig proces. Vor kære kaptajn Poke har fundet frem til en lille smart rutine, som gemmer et bestemt tegn i et forudbestemt område.

Programmet er iøvrigt selvforklarende.

```
10 ADR=880:T=0
20 READA:IFA=-1THEN40
30 POKEADR+T,A:T=T+1:CHK=CHK+A:GOTO20
40 IFCHK<>7342THENPRINT"DER ER EN DATAFEJL!":END
50 PRINT" FILL ":PRINT"AF BO R. PETERSEN":PRINT"AKTIVERES MED:"
60 PRINT"SYS"ADR",ADRESSE,ADRESSE+ANTAL TEGN,TEGN":PRINT"FOR DEMO, ";
70 PRINT"TRYK RETURN":PRINT"GOTO1000"CHR$(145)CHR$(145)CHR$(145):END
100 DATA32,253,174,32,138,173,32,247,183,165,20,133,251,165,21,133
110 DATA252,32,253,174,32,235,183,138,145,251,230,251,208,2,230,252
120 DATA166,251,228,20,208,242,166,252,228,21,208,236,96,-1
1000 SYSADR,53280,53280+2,0:PRINT"":E=0:FORT=1TO8:READA(T):NEXT
1010 FORY=6TO8:SYSADR,1424,1424+200,A(Y):GOSUB1070:NEXT:GOTO1010
1070 FORT=4TO2STEP-1:GOSUB1080:NEXT:FORT=1TO4:GOSUB1080:NEXT
1080 FORE=0TO120:NEXT:SYSADR,55696,55696+200,A(T):RETURN
1090 DATA 1,15,12,11,0,9,3,42
```





New Input
Med dette program, kan du selv bestemme hvilket tegn du vil bruge istedet for et spørgsmålstegn i et INPUT.

Eksempel:

10 sys930,asc(»:«),
»skriv din alder«;a$

20 print a $

```
10 ADR=930:T=0
20 READA:IFA=-1THEN40
30 POKEADR+T,A:T=T+1:CHK=CHK+A:GOTO20
40 IFCHK<>5041THENPRINT"DER ER EN DATAFEJL!":END
50 PRINTCHR$(147)CHR$(18)"NEW INPUT":PRINT:PRINT"AF BO R. PETERSEN ";
60 PRINT"OG CASPER GJERRIS":PRINT:PRINT"AKTIVERES MED:":A$=CHR$(34)
70 PRINT:PRINT"SYS930,ASC("A$":"A$"),"A$"TEKST"A$";A$"
80 PRINT:PRINT"ELLER":PRINT:PRINT"SYS930,ASC("A$":"A$");A$":PRINT
90 SYS930,ASC(":"),"SKRIV NAVNET PAA DET BEDSTE DATABLAD";A$
95 IFLEFT$(A$,2)<>"IC"THENSYS58260:"DET ER LOGN!":END
97 PRINT:PRINT"DU ER IKKE FODT IGAAR!"
100 DATA169,64,133,19,32,241,183,138,72,32,115,0,201,34,208,11
110 DATA32,189,174,169,59,32,255,174,32,33,171,32,166,179,104,32
120 DATA210,255,32,59,171,32,209,171,169,0,133,19,96,-1
```

Program Stop
Kaptajn Poke har lavet en lille smart rutine, som giver dig mulighed for at stoppe sikrede basic programmer og enkelte maskinkode programmer.

Skriv:
sys720
inden du starter det program, du vil stoppe.

```
10 ADR=720:T=0
20 READA:IFA=-1THEN40
30 POKEADR+T,A:T=T+1:CHK=CHK+A:GOTO20
40 IFCHK<>4744THENPRINT"DER ER EN DATAFEJL!":END
50 PRINT"■■■ PROGRAM STOP ":PRINT"■AF BO R. PETERSEN"
60 PRINT"■NU KAN DU STOPPE ALLE SIKREDE":PRINT"BASIC PROGRAMMER"
70 PRINT"■AKTIVERES MED:":PRINT"■SYS"ADR:END
100 DATA169,219,141,8,3,169,2,141,9,3,96,120,169,237,141,20
110 DATA3,169,2,141,21,3,32,243,2,88,76,228,167,32,243,2
120 DATA76,49,234,169,237,141,40,3,169,246,141,41,3,96,-1
```

Disk Directory
Kaptajn Poke's smarte directory program fylder mindre og kan mere end tidligere publicerede directory programmer.

Nu kan du bare skrive:
sys53000
for at få almindelig directory, og sys53000, navn (variabel ell. »tekst«)
for at søge efter navnet.

```
10 ADR=53000:T=0
20 READA:IFA=-1THEN40
30 POKEADR+T,A:T=T+1:CHK=CHK+A:GOTO20
40 IFCHK<>18099THENPRINT"DER ER EN DATAFEJL!":END
50 PRINT"■■■ DIR ":PRINT"■AF BO R. PETERSEN":PRINT"■AKTIVERES MED:"
60 PRINT"■SYS"ADR",NAVN":PRINT"■ELLER:":PRINT"■SYS"ADR:END
100 DATA32,121,0,201,44,240,6,169,1,133,183,208,26,32,115,0
110 DATA32,158,173,32,166,182,32,189,255,168,240,235,136,230,183,177
120 DATA187,153,1,2,136,16,248,169,36,141,0,2,162,0,160,2
130 DATA32,251,253,134,185,136,132,184,32,192,255,162,1,32,198,255
140 DATA160,3,32,207,255,136,16,250,32,207,255,170,32,207,255,164
150 DATA144,208,41,32,205,189,169,32,208,7,32,207,255,166,144,208
160 DATA27,32,210,255,208,244,32,207,255,169,13,32,210,255,32,207
170 DATA255,240,9,173,141,2,74,176,250,74,144,204,165,184,32,195
180 DATA255,76,231,255,-1
```

Soft-Scroll 64

Her er en af kaptajn Peek's sensationelle rutiner. Ved hjælp af denne kan du få helt glat scroll på een af skærmens 24 linjer. Dette gøres ved at skrive:

sys49155,farve,hastighed, linje,tekst

Eksempel:

10 input »tekst«;a$
20 input »linje«;a
30 input »hastighed«;a1
40 input »farve«;a2
50 sys49155,a2,a1,a,a$

Scrollet deaktiveres med: sys49152

Som en ekstra detalje kan du nøjes med at ændre farven eller farven og farten, eller farven, farten og linjen.

```
10 ADR=49152:T=0
20 READA:IFA=-1THEN40
30 POKEADR+T,A:T=T+1:CHK=CHK+A:GOTO20
40 IFCHK<>48878THENPRINT"DER ER EN DATAFEJL!":END
50 GOTO1000
100 DATA76,89,193,32,241,183,142,19,193,32,63,193,32,241,183,142
110 DATA57,193,32,63,193,32,241,183,202,224,25,144,3,76,8,175
120 DATA232,138,168,105,7,136,208,251,105,40,141,119,193,105,8,141
130 DATA118,193,181,216,9,128,149,216,165,211,72,160,0,165,214,72
140 DATA202,32,12,229,32,36,234,165,243,141,21,193,165,244,141,22
150 DATA193,165,210,141,13,193,141,17,193,141,43,193,165,209,141,12
160 DATA193,141,16,193,24,105,39,144,3,238,43,193,141,42,193,104
170 DATA170,104,168,32,12,229,32,63,193,32,253,174,32,158,173,32
180 DATA166,182,201,0,240,151,160,0,170,232,202,240,8,177,34,153
190 DATA123,193,200,208,245,169,255,153,123,193,169,0,133,253,120,169
200 DATA127,141,13,220,169,1,141,26,208,169,2,133,251,173,117,193
210 DATA141,18,208,169,24,141,17,208,169,196,141,20,3,169,192,141
220 DATA21,3,88,96,173,25,208,141,25,208,41,1,240,35,198,251
230 DATA16,4,169,2,133,251,160,21,136,208,253,166,251,169,27,141
240 DATA17,208,189,120,193,141,22,208,189,117,193,141,18,208,138,240
250 DATA6,104,168,104,170,104,64,160,0,206,121,193,173,121,193,24
260 DATA201,255,208,51,169,7,141,121,193,162,1,189,0,4,202,157
270 DATA0,4,169,0,157,0,216,232,232,224,40,208,238,166,253,189
280 DATA123,193,201,255,240,11,32,75,193,141,39,4,230,253,76,55
290 DATA193,169,0,133,253,240,230,200,192,1,208,189,76,49,234,32
300 DATA121,0,201,44,240,18,104,104,76,158,192,201,128,144,3,233
310 DATA128,96,201,64,144,2,233,64,96,120,169,49,141,20,3,169
320 DATA234,141,21,3,169,240,141,26,208,169,129,141,13,220,88,169
330 DATA200,141,22,208,96,0,56,48,7,7,7,-1
999 REM ********** DEMO ***********
1000 PRINTCHR$(147)CHR$(18)" SOFT-SCROLL 64 ":PRINT:PRINT"AF CASPER GJERRIS"
1010 PRINT"AKTIVERES MED:":PRINT:PRINT"SYS49155,FARVE,FART,LINJE,TEKST"
1020 B$=CHR$(34):PRINT:PRINT"EKS.":A$="IC - BILLIGST OG BEDST! "
1030 PRINT"A$="B$A$B$:PRINT:PRINT"SYS49155,1,2,25,A$":SYS49155,1,2,25,A$
1040 PRINT:PRINT"STOPPES MED: SYS"ADR
```

Basic sikring

Kaptajn Peek har her fundet den perfekte sikring til dine basic programmer. Du skriver:

sys50000,kodenummer

og dit basic program vil blive kaos. Derefter gemmer du programmet på disk eller bånd. Når du så senere skal bruge det, henter du det ind i computeren, trykker RUN-STOP/RESTORE og skriver: sys50000, kodenummer

Nu vil dit basic program igen kunne LISTes og RUNes.

```
10 ADR=50000:T=0
20 READA:IFA=-1THEN40
30 POKEADR+T,A:CHK=CHK+A:T=T+1:GOTO20
40 IFCHK<>8743THENPRINT"DER ER EN DATAFEJL!":END
50 PRINTCHR$(147)CHR$(18);"BASIC SIKRING":PRINT:PRINT"AF CASPER GJERRIS"
60 PRINT:PRINT"SIKRES MED:":PRINT:PRINT"SYS 50000,KODE (0-65535)"
70 PRINT:PRINT"AFSIKRES MED:":PRINT:PRINT"SYS50000,SAMME KODE"
100 DATA32,253,174,32,138,173,32,247,183,141,129,195,140,131,195,204
110 DATA129,195,208,5,169,0,141,131,195,169,1,133,250,169,8,133
120 DATA251,160,0,196,45,208,7,165,251,197,46,208,1,96,177,250
130 DATA73,0,73,0,145,250,200,208,234,230,251,76,115,195,-1
```

Print At

Tør tårene bort, for nu har kaptajnerne Peek og Poke fundet en super rutine til lige netop dig! Nu kan du, ligesom på de store IBM computere, bruge PRINT AT funktionen til at positionere cursoren. Dette gøres ved at skrive:

sys680,X,Y,tekst

Teksten kan udelades, hvorimod X og Y skal skrives.

```
10 ADR=680:T=0
20 READA:IFA=-1THEN40
30 POKEADR+T,A:T=T+1:GOTO20
40 PRINT"[illegible] PRINT AT ":PRINT"[illegible]AF CASPER GJERRIS OG":PRINT"[illegible]BO R. PETERSEN"
50 PRINT"[illegible]AKTIVERES MED:":PRINT"[illegible]SYS"ADR",SPALTE,LINJE,TEKST"
60 PRINT"[illegible]ELLER:":PRINT"[illegible]SYS"ADR",SPALTE,LINJE":PRINT"[illegible]FOR DEMO, TRYK RETURN"
70 PRINT"[illegible]GOTO1000"CHR$(145)CHR$(145)CHR$(145):END
100 DATA32,241,183,224,40,176,9,138,72,32,241,183,224,25,144,3
110 DATA76,72,178,104,168,32,12,229,32,121,0,201,44,240,1,96
120 DATA32,115,0,76,160,170,-1
1000 REM *** DEMO ***
1010 POKE53280,0:POKE53281,0:PRINT"[illegible]":FORT=22TO0STEP-1:POKE646,T+3
1020 FORE=TTO0STEP-1:FORN=1TO20:NEXT:SYSADR,T,E,"IC ER ET GODT BLAD"
1030 NEXT:NEXT:FORT=1TO300:IFPEEK(198)=0THENNEXT:GOTO1010
```

Uvidst af hvilken grund har Carsten Holløse gjort sig upopulær på redaktionen. Otto »Wowbagger» Jensen er ved at strangulere ham i snoren til Kasper Barfoeds Joystick, mens den »IC«-baskende person er Martin Jensen.

IC's anmelderhold består af følgende:

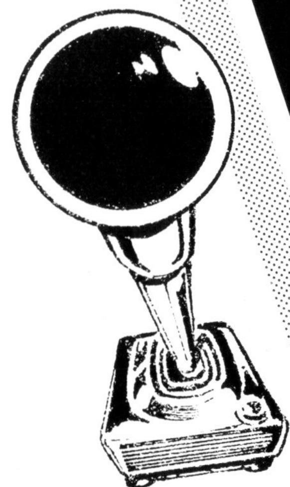
Carsten »Bigby« Holløse
Ultimativ diktator over teamet, og han anser Amstrad som den største ting siden det varme vand, og Commodore 64 som hadeting, selvom han menes at have en alligevel. Favoritspil: »BOMB JACK«

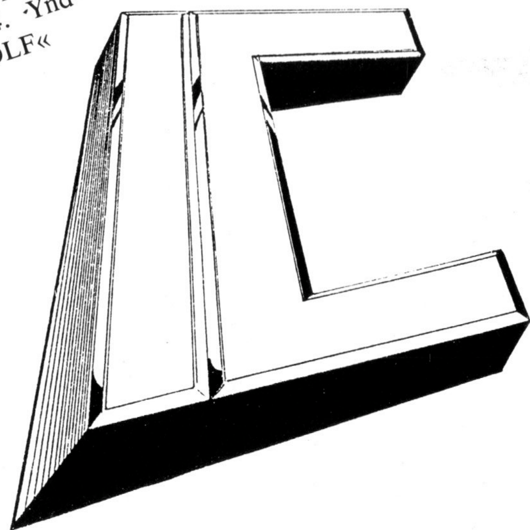
Martin Jensen
Rodfæstet foran sin Amstrad (nogle gange ORIC) udkæmper denne brave kriger vilde kampe i rum og tid. Det rygtes at han ikke kan få mere end 41 i Bruce Lee. Favoritspil: »GAUNTLET«

Jannik Schaefer
Han kan alt med sin Commodore 128, lave kaffe, riste brød i diskettedrevet, og koge ris på strømforsyningen, når han ikke anmelder spil for IC.

Otto Wowbagger Jensen
Helten der kreerede Alfagolf, valgt til årets spil i det nordlige Langbortistan. Tamper løs på sin Amstrad 464. ·Yndningsspil: »ALFAGOLF«

Kasper Barfod
Skoløs joystickjunkie siden længe, og endnu en fanatisk Amstrad ejer, og har flere vist sig at være IC's egen karate kid. Favoritspil: »GRÉN BERET«





IC Spilanmeldelser

IC er et blad for de spilleglade, og vi kan nu præsentere formen for vores fremtidige spilanmeldelser, som begynder med denne side. Vi har indset at mange bruger sin hjemmecomputer til spil, og vi vil derfor sørge for at give jer Danmarks fleste, nyeste, mest omfattende og spændende softwareanmeldelser, lavet af vores hærdede joystickoperatører, der altid har en undskyldning parat for at spille. Vi vil med hjælp fra vores kontakter i udlandet give de friskeste og hotteste nyheder, direkte fra spillemagernes værksteder. Har du iøvrigt kritik, ros, ændringsforslag, så skriv endelig, vi glæder os til at høre jeres mening for IC er læsernes blad - ikke omvendt. Velkommen til mange siders action for fuld udblæsning, og må dit joystick være med dig.

Med venlig hilsen

Carsten Holløse
Software redaktør

Grafik	%	
Lyd	%	
Præsentation:	%	
Underholdning:	%	
IC værdi	%	

Spillene bedømmes efter mange dages intensiv testning, hvilket iøvrigt er grund til anmelder holdets store forbrug af fast food, joysticks, og vingummi bamser. Karakter gives som %, fra 0% (uf uf uf) til 100% (juubii), og er en sammenlagt vurdering af flere anmelderes synspunkter.

Grafik
Forklaring er næsten overflødig, men dette felt dækker ikke kun baggrundsbilleder, men også den bevægelige grafik, animationen af mennesker, dyr, maskiner m.m. Hastigheden overvejes også, og hvis den ikke passer til grafikken, trækkes der lidt fra.

Lyd
Også dette felt er næsten selvforklarende, en vurdering af eventuelle melodier og spændende lydeffekter. Der lægges også vægt på at musikken passer til spillet, og virkelig gør noget for spillet og ikke bare er til pynt.

Præsentation
Præsentationen af et spil er det umiddelbare indtryk man får af spillet, når man sætter sig ned første gang. Lyder ideen spændende og kan man komme relativt nemt ind i spillet? En høj karakter i dette felt betyder, at spillet er umiddelbart fængende for ens opmærksomhed.

Underholdning
Et spil skulle gerne kunne holde spændingen og interessen i et langt stykke tid. En høj karakter her viser, at man har lyst til at prøve igen og igen, og at man virkelig får noget ud af at spille. Brugervenligheden i det lange løb spiller også en rolle her, og spillets udfordring tages op.

IC værdi
En samlet vurdering af alle faktorer, også overvejelser som pris, indpakning, instruktioner m.m. spiller en rolle. Alle spil med en IC VÆRDI på over 90% bliver et IC HIT.



Lykkens gudinde udtrækker de heldige vindere af »Bomb Jack«-spil, mens Jannik Schaefer ser på.

LÆSERKONKURRENCE

Det er væltet ind med kuponer til Bomb Jack-konkurrencen, og de 10 heldige vindere er nu udtrukket.

'BOMB JACK'

Vinderne er:

Thomas Jørgensen
Hustedgade 46
6650 Brørup

Robert Johnsen
Ravnager 41
2600 Glostrup

Keld Søgaard
Viborgvej 2
7470 Karup

Robert Justesen
Borgm. Andersensvej 43
6400 Sønderborg

Henrik Skov
Nøddehegnet 16
4700 Næstved

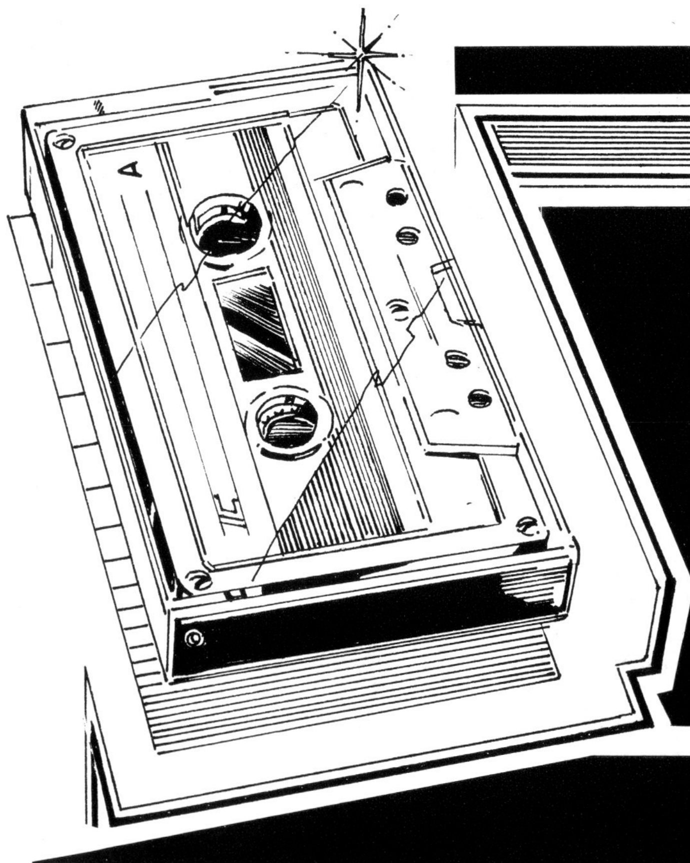
Jesper Sørensen
Skippervænget 7
7000 Fredericia

Erik Ansvang
Svalevej 3
8382 Hinnerup

Lennert Pedersen
Søndergade 177 B
5591 Gelsted

Jacob Surland
G. Thostrups Vej 11
9210 Aalborg SØ

Jakob Rasmussen
Hybenvej 30
4930 Maribo





Testet på:
Amstrad, C64/128

Producent: Mirrorsoft
Pris:
Bånd 178 kr.Disk (CA)
Import: 198/248 kr
Quicksoft

BIGGLES

Hvad gør et stakkels softwarehus, når det ikke selv har fantasi til at finde på et nyt computerspil? Jo, man tager et par marketingsfolk og går på jagt efter en tegneseriehelt, filmstjerne, eller sportstjerne og sætter så nogle tilfældige mennesker til at lave et spil over det tema. Mirrorsofts nyeste spil er hentet direkte ud af denne opskrift, og er bygget over tegneserien Biggles, der der er meget populær i England, og selvfølgelig passede udgivelsen af spillet, med at filmen Biggles kom op i biograferne, meget pudsigt. Iøvrigt kommer filmen Biggles til Danmark i disse dage, så vi kan stifte bekendskab med denne herre, og for en gangs skyld er spillet kommet før filmen.

For at løfte sløret om Biggles, så er han kort fortalt et flyveres fra første verdenskrig. Han kæmper for de allierede mod de onde tyskere, og i spillet har du kontrol over ham i flere forskellige typer spil. Der er 2 forskellige dele i Biggles, TIMEWARP og SECRET WEAPON. Din mission som Biggles er at finde og ødelægge fjendens hemmelige våben, og første del THE TIMEWARP er splittet op i tre dele, hvor man hopper tilfældigt fra del til del, hver gang man dør.

Man starter i sin Sopwith Camel todækker flyvemaskine, bevæbnet med maskingevær og bomber, og skal flyve over fjendens territorium for at finde og fotografere det hemmelige våben. Landskabet rykker forbi under en, og der skydes flak mod ens flyver. I luften kan man møde fjendens flyvere, og det gælder om at skyde eller blive skudt. Grafikken i denne del er rimelig, og selve spillet er halvkedeligt uden den store udfordring i længden, selvom det er svært at komme særlig langt. Amstrad grafikken i denne del er ret hakket, og forholdsvis langsom, mens Commodore versionen scroller blødt og pænt.

Anden del af TIMEWARP er lidt sjovere, og minder til dels om Gren Beret, dvs. en slags Commando på tværs, hvor man skal kæmpe sig igennem lag efter lag af fjender, for at nå en afprøvningsrampe. Der er dog slet ikke samme fart og action som i de to nævnte spil, og Biggles og fjendens soldater er lidt for små, men alligevel nogenlunde animeret (Amstrad versionen har godt nok udviklet en særpræget breakdance-agtig-gang,) og det flotteste er når man kaster en granat mod en kanonstilling. Denne del er væsentlig bedre en flyvedelen, og interessen holder sig noget længere.

Sidste del foregår underligt nok i 1986 (tidsrejsen indgår også i filmen), og er en blæsende jagt efter Biggles og hans ven over Londons hustage. Animeringen og grafiktypen er den samme som i anden del, men baggrundsgrafikken er lidt pænere her. Man skifter mellem de to personer, og kan kun styre en af gangen, hvilket gør det nemmere for politiet (som af en eller anden grund er efter Biggles) at fange en af dem. Ofte dør man når man falder ned, mens man hopper fra tag til tag. Gennemfører man denne del, så får man en hemmelig kode, der gør THE SECRET WEAPON delen nemmere, selvom den godt kan spilles uden koden.

THE SECRET WEAPON er en helikopter simulation med det normale kig ud af vinduet i 3D. Man skal styre helikopteren hen til afprøvningsrampen og ødelægge det hemmelige våben. Man kan samle venner (eller fjender) op på vejen, samt ammunition og brændstof. Helikopteren er meget nem at flyve, og grafikken er ret enkel uden de store detaljer på marken, men den har en nogenlunde hastighed. Som simulator kommer den slet ikke i nærheden af f.eks Super Huey eller Tomahawk. Vi har endnu ikke fundet det hemmlige våben, det er for svært og kedeligt.

Biggles må siges at være lidt af en skuffelse, men det er ikke mangel på variation der gør det dårlige indtryk. Det er derimod mere den middelmådighed, der kendetegner alle fire dele af spillet, der er minusset. Spillet er også ret svært at komme igennem, alle fire spil kræver total koncentration og joystickfærdighed. Amstrad versionen er noget dårligere end Commodore versionen, selvom musikken og lyden i begge versioner er meget god i forhold til standarden på hver af maskinerne. Mirrorsoft har tilsyneladende ofret flere gode kræfter på markedsføring og licens end på programmeringen.

Carsten

(Commodore/Amstrad)

Grafik: ....(78%/70%)
Lyd: ....(93%/85%
Præsentation:.............82%
Underholdning: 55%
IC værdi:...................70%

MISSION ELEVATOR

Der er i Europa dannet et fælles selskab for spilsoftware importører, MICROPOOL, som køber rettigheder til spil fra forskellige programmører. Snart kommer Micropool med MISSION ELEVATOR, der kun udsendes gennem dem. Quicksoft er deres danske agent, og de har vist begge versioner (C64/128 og Amstrad) af spillet til IC, og det skulle være udkommet i disse dage.

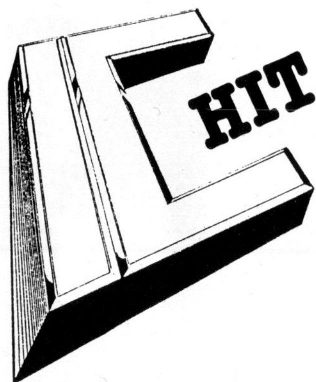
Spillets ide er hentet fra arkademaskinen, ELEVATOR ACTION, hvor man skal løbe rundt i et stort hotel, og bruge elevatorer til at komme op eller ned med. Hotellet er FBI's forklædte hovedkvarter, som nu er blevet angrebet og overtaget af fjendtlige agenter. Hvis ikke deres krav opfyldes snart, vil hotellet blive sprængt i luften. I MISSION ELEVATOR spiller man FBI superagenten Trevor, der skal op på 62. etage og demontere bomben. Mod sig har han fjendens agenter og deres ondskabsfulde fælder, men han har heldigvis også sin gode gamle skyder med på turen.

Hotellet er pænt dekoreret på alle etager, med alt fra planter, plydssofaer, og gardiner til bornholmer ure, og man bliver nødt til at søge efter ting, der kan hjælpe med den svære opgave. Spildesignerne har virkelig kælet for detaljerne, f.eks er det en dum ide at lege for meget med stikkontakterne, med mindre man føler sig i stødet. Bornholmer uret begynder at ringe, hvis man kigger på det, og det tiltrækker vagterne. Man kan også bevæge sig hen til baren, og der pumpe bartenderen for informationer, men man kommer hurtigt til at drikke for meget, og hvem ved så hvad der ske??? Vi ledte forgæves efter en pauseknap, og når vi endelig fandt den, var hele holdet enige om, at det var den sjoveste pausefunktion vi havde set. Man sætter sig nemlig bare ned i en stol, så fryser hele spillet, meget fikst. Alle disse detaljer skaber en spændende atmosfære, og man gider spille det længe, også p.g.a. at ens liv varer længe nok til, at man kan komme langt i spillet.

Vagterne dukker op fra alle sider, og de kan endda gemme sig bag dørene på gæsternes værelser, så når man venter at en sød blondine åbner døren, kan man risikere at få en kugle i hovedet i stedet for. Møder man vagten, skal man skynde sig at trække skyderen og trykke på aftrækkeren. Vagterne vil selvfølgelig ikke holde sig tilbage, og heldigvis kan man dukke sig eller hoppe over deres skud. Får man flere vagter mod sig samtidig, skal man være meget hurtig på fingeren for at overleve. Både Trevor og vagterne er godt animeret, og lydeffekterne til deres bevægelser er varierede, men ikke noget særligt. Baggrundsgrafikken er meget pæn, og alt er designet med fine detaljer. Sammenligner man Amstrad og Commodore versionerne, er forskellen ikke særlig stor, med en lille overvægt til Amstrad versionen, der dog ikke har helt de samme lydeffekter som Commodore udgaven.

MISSION ELEVATOR er absolut er godt stykke over middelkvaliteten i denne måneds udgivelser. Det er både udfordrende og umiddelbart fængende og let at komme ind i, og man har stor lyst til at vende tilbage til spillet. Elsker man ELEVATOR ACTION, så bør man straks styrte ud og købe MISSION ELEVATOR. det har været en stor fornøjelse at se MICROPOOL's første eget producerede spil, og hvis de kan fortsætte med denne kvalitet, så får de hurtigt et godt navn på markedet. Tillykke MICROPOOL, i får et IC HIT.

Carsten

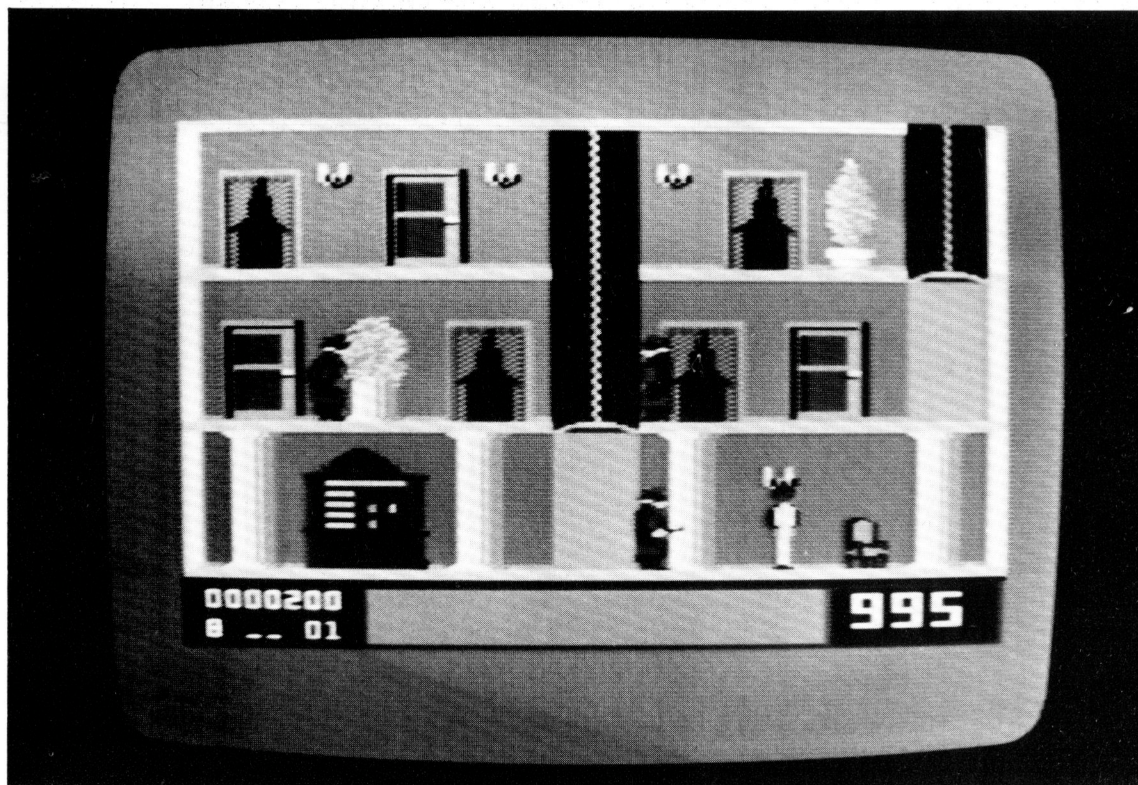


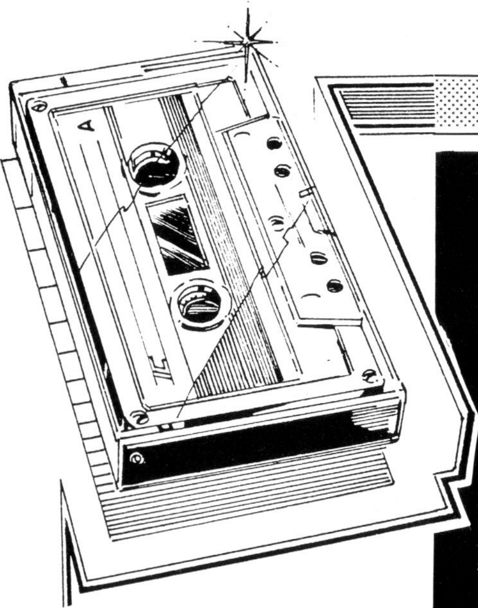
Testet på:
Amstrad, C64/128

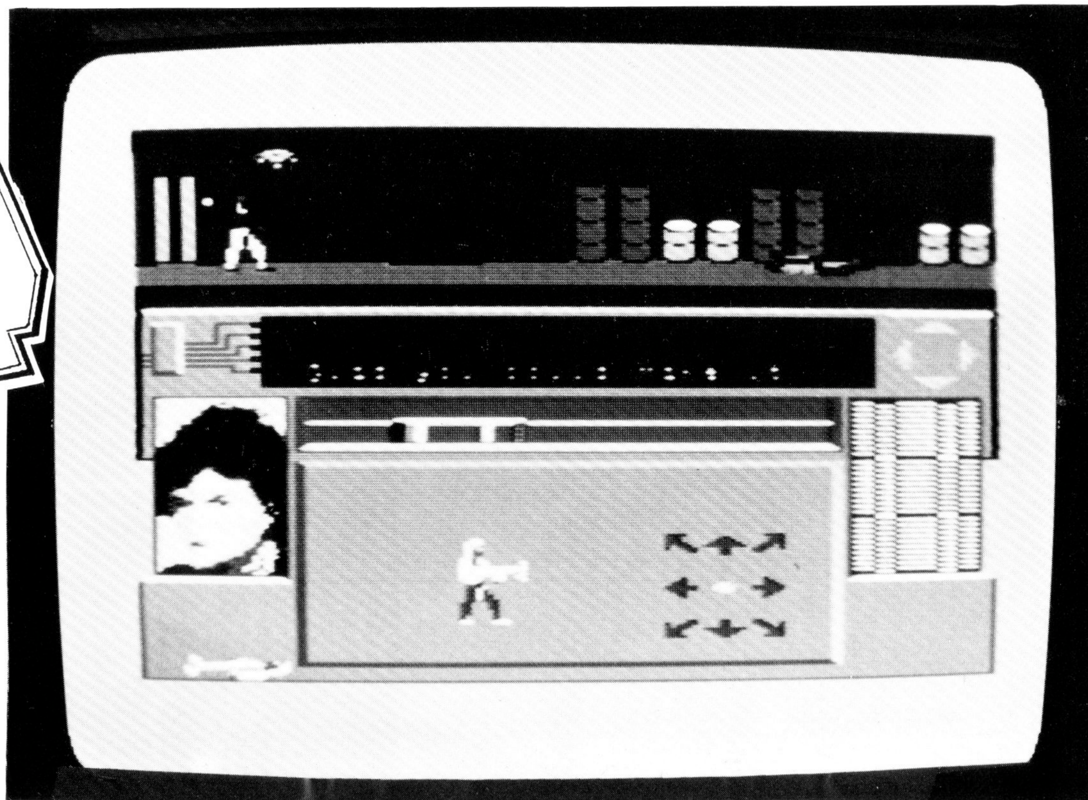
Producent: MICROPOOL
Pris:
Bånd 178 kr. Disk 229
Import: (A) 248
Quicksoft

Grafik	90 %
Lyd	62 %
Præsentation:	92 %
Underholdning:	92 %
IC værdi	92 %

MISSION ELEVATOR







Testet på: C64/128
Findes også til:
Amstrad, Spectrum
Producent: Nexus
Pris:
Bånd 178 kr. Disk 248
Import:
Quicksoft, Supersoft

NEXUS

Vi har ventet længe på Nexus, men det er fordi spillet er »flygtet« fra et softwarehus til et andet. Oprindelig var det Beyond, der skulle udgive det, men da Beyond blev købt af British Telecom, så flygtede direktør Clive Bailey og nogle programmører og dannede deres eget softwarehus Nexus. Spillet blev foromtalt som det første, der brugte digitaliserede billeder, men er overhalet af Back to The Future p.g.a. forsinkelsen.

Selve spillet minder en del om Impossible mission, men plottet er meget mere realistisk, og det handler om at man er en journalist, der skal undersøge en kollegas forsvinden i forbindelse med nogle undersøgelser af en narkotikaliga. Man skal redde kollegaen fra narkotilakongens kløer og samtidig skaffe informationer til en artikel, og i starten kommer man ind af en hemmelig indgang under ligaens store hovedkvarter. Der er selvfølgelig masser af vagter, men heldigvis er man kamptrænet og kan finde nogle ekstra våben her og der, bl.a. maskingevær og håndgranater. Der er også hjælp at hente fra organisationen Nexus, der har infilteret narkotikaligaen med hjælpsomme agenter. Du kan finde nogle computerterminaler, hvorfra der kan hentes oplysninger om disse agenter. Agentens ansigt vises så på skærmen, og man kan taste ham/hende ind i en personsøger, der viser hvor agenten befinder sig i forhold til en selv. Informationerne kan man finde ved at undersøge møbler, terminaler, sofaer, senge osv, nøjagtig som i Impossible Mission.

Selve spilleområdet er ikke særligt stort, det fylder kun ¼ af skærmen. Resten af pladsen bruges på vinduer, der viser ansigtet på de personer man møder, så man kan eventuelt se om det er Nexus agenter eller vagter fra ligaen (hvis man har brugt computerterminalerne). Et stort vindue i midten bruges til et kort over hele komplekset eller til at vise styrefunktionerne, og der er også en slags »radar« over det nærmeste område. Animeringen af personerne er udemærket, og man kan udføre en række slag, spark og spring for at overliste modstanderen. Kampsekvenserne er virkelig sjove af spille, og der er rigelig med variation over dem, og flere gange blev vi slået ud, og vågnede i en celle. Heldigvis hjalp nogle agenter fra Nexus og ud, men instruktionerne fortæller at Nexus ikke altid gider hjælpe en ud af kniben, så det gælder om at passe på. Lydsiden er udemærket, der spiller en god melodi gennem hele spillet, og lydeffekterne er klare og tydelige.

Der er også godt med variation i baggrundene, og komplekset der skal undersøges er forholdsvis stort, bygningerne har flere sale og der er både kældre og tage, der tilsyneladende rummer spændende ting. Vi har endnu ikke fundet vores kollega, men der er masser af udfordring i spillet, selvom selve den action der er i Nexus koncentrerer sig om kamp og lede efter information, der er ikke rigtig mere. Styresystemet er lidt underligt i starten, men man vender sig hurtigt til det. Nexus fortjener en god skæbne, og det er flot debut for Nexus (softwarehuset), selv om den ikke nåede IC HIT status.

Carsten

Grafik: 85%
Lyd: 83%
Præsentation: 80%
Underholdning: 80%
IC værdi: 80%

GREEN BERET

Testet på:	C64/128, Amst.
Findes også til:	Spectrum
Producent:	Imagine
Pris:	Bånd 159 kr. disk 248 kr.
Import:	Quicksoft

Du er den grønne beret. En elitetrænet krigsmaskine. Din mission: Infiltrer alle fire fjendtlige forsvarsposter. Du er alene mod umådelige odds. Har du styrken og udholdenheden til at sejre?

Sådan lyder introduktionen til GREEN BERET. På typisk amerikansk maner byder Konami velkommen til sin nyeste Arcade-konvertering. Og lad det være sagt med det samme. Green Beret ER sådan et spil. I ægte Rambo-stil skal du dræbe, dræbe og dræbe til du har udslettet samtlige soldater i den fjendtlige (russiske?) hær, og kan nå frem og befri de fanger, som den grumme fjende har dømt til døden. Spillet minder meget om Commando, det er bare på den anden led, og der er større variation i banerne, f.eks er der broer, raketbiler, havne m.m.

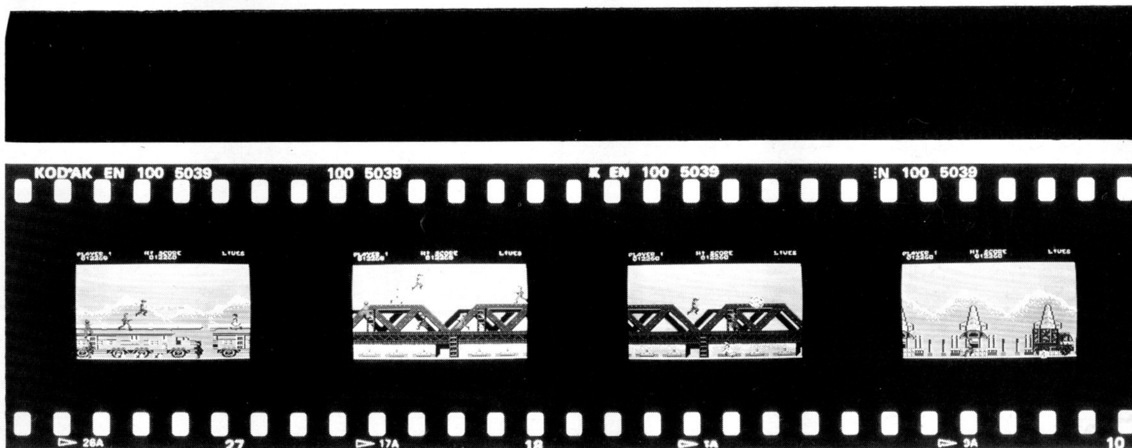
På din vej møder du flere slags soldater. Nogen er bevæbnede, andre har trænet i karate, og nogen er der bare for at løbe i vejen for dig. Af og til støder du på en kommandant, som slæber rundt på et våben. Likviderer du ham, røver du samtidig hans våben (enten en flammekaster, en bazooka eller en håndfuld granater). Du kan så skyde 3-4 skud før du må få fat i en ny kommandant.

Men okay - har du spillet arcademaskinen ved du jo alt det her, og så sidder du sikkert spændt og venter på at høre hvordan Konami har klaret konverteringern. Jo tak - udmærket, skulle jeg hilse og sige. Selvfølgelig er spillet ikke i klasse med spillemaskinen, men alligevel er Green Beret et af de bedste spil jeg længe har set til Amstrad. Commodore-versionen er knap så god - og desuden en del sværere (man har kun 3 liv mod 6 på Amstrad), men den er bestemt også udmærket.

Grafikken er rigtig god og detaljeret, animationen af de mange mænd er meget pæn på Commodore og næsten ligeså god på Amstrad. Især når man griller en soldat med flammekasteren ser det rigtigt godt ud, men grafikken i det hele taget er virkelig flot. Eneste anke er faktisk spillets scroll på Amstrad versionen. Det virker latterligt, at et så gennemført spil som Green Beret fryser billedet mens man scroller, og det bliver hurtigt irriterende, og det medfører en del mærkelige oplevelser. F.eks. kan man løbe fra en kugle hvis man er tæt på det sted skærmen scroller. Til beroligelse af Commo-ejerne har programmørerne dog lavet flydende scroll som på arcade-maskinen i C64/128-versionen. Lyden begrænser sig til en konstant disco-rytme, som hurtigt bliver irriterende, plus enkelte lydeffekter som dog ikke imponerer. Et par små melodier havde hjulpet gevaldigt.

Der er ikke tvivl om at mange vil finde Green Beret totalt intetsigende, men for arcade-freaks er det ganske simpelt en perle som ikke kan undværes i samlingen. Det er desuden rimelig svært, og bliver du først fænget er det et spil du vil tage frem mange gange. Amstrad versionen er iøvrigt lavet af samme 13-årige skotte, der lavede den meget flotte Yie Ar Kungfu på Amstrad.

Kasper





Datel Sound Sampler: Dyrt legetøj?

Dette er hvad man spørger sig efter at have eksperimenteret med en Datel Sound Sampler i bare nogle få timer.

Sampleren er et lille apparat som man plugger bagpå sin Commodore 64/128 og når man har loadet medfølgende styrings program ind kan man lave forskellige lyde eller forvrænge nogle i forvejen eksisterende ved hjælp af det man kalder samplermetoden. Den går ud på at man når man optager en lyd, skærer den ud i en hel masse små stykker. Derefter kan man gentage lyden på et utal af forskellige måder. Man kan f.eks lægge ekko på eller gentage lyden hurtigere eller langsommere. Men når man har prøvet at lægge ekko på alt fra Hitlers gamle taler over til Madonna's »Like a virgin« og har prøvet at høre sig selv prutte og bøvse i langsom gengivelse et par gange eller tre, ja så er den skid faktisk slået!! Lydkvaliteten afhænger jo selvfølgelig af hvilken anlæg man tilslutter sin sampler til, men den vil aldrig nogensinde komme til at så meget som strejfe professionelle samplere, som det er blevet antydet i et andet blad.

Sampleren incl. program koster 800 kr. og for et apparat som ikke engang er godt nok til hjemme-musik-mixere er det altså en tak for dyrt. Især fordi elektronikken der sidder inden i kun koster under det halve og programmet kan man jo altid få fat i. Sampleren importeres af Magna Data: 01-39 20 39.

MORD PÅ FLODEN

»Murder on the Mississippi« hedder det nyeste action-adventure fra det velkendte softwarehus ACTIVISION's side. Eventyret starter en solbeskinnet junidag under en sejltur på den idylliske Mississippiflod. Her møder vi hovedpersonen Sir Charles Foxworth og hans lille småfede medhjælper Regis, bare Regis. Det er meningen at du herfra skal styre Sir Charles bevægelser. På båden starter vi med at befinde os i din og Regis kahyt. Et meget tiltalende træk ved Regis er at han konsekvent kalder dig M'Lord. Efter en høflig konversation går I så sammen en tur på dækket. Jeg ved ikke som Sir Charles fra naturens hånd er lidt af en lurer, men det er ikke desto mindre meningen at du skal gå ind i nogle af de andre kahytter der er på båden, som iøvrigt hedder Delta Princess. Der er også nogle rum der er indrettet som henholdsvis Salon og restaurant. Når du går ind i en af kahytterne, hvis den da ikke er aflåst, er der to muligheder: Enten møder du en af de andre passagerer eller også finder du et LIG!! Se nu begynder det at blive spændende. Nu ligger sagerne så heldigt at Buddah eller en anden show-off har sørget for at Sir Charles tilfældigvis er Detektiv til daglig; hvilket heldigt sammentræf. Og som detektiv kan Sir Charles selvfølgelig ikke undgælde sig sin pligt overfor førnævnte gud og samfundet iøvrigt, han må værs'go igang med at opklare mordet og han har kun 3 dage til at gøre det i. For om 3 dage ankommer båden nemmerlig til New Orleans og så kan morderen jo slippe væk. Opklaringen skal foregå ved at du udspørger de andre passagerer ombord på båden og tager noter på den lille blok som Regis har parat til dig. Du kan også få de forskellige passagerer til at fotælle om hinanden og det er ikke altid lutter roser der flyver gennem luften. Med hensyn til mordet er alle selvfølgelig påfaldende uskyldige og det er altså dig og Regis job at samle beviser nok til tilsidst at anklage en af passagererne for mordet. Men pas på med at anklage den første den bedste, for hvis vedkommende er uskyldig så blir' du smidt overbord. Morderen kan også finde på at ekspedere dig til de evige jagtmarker inden du når til en opklaring.

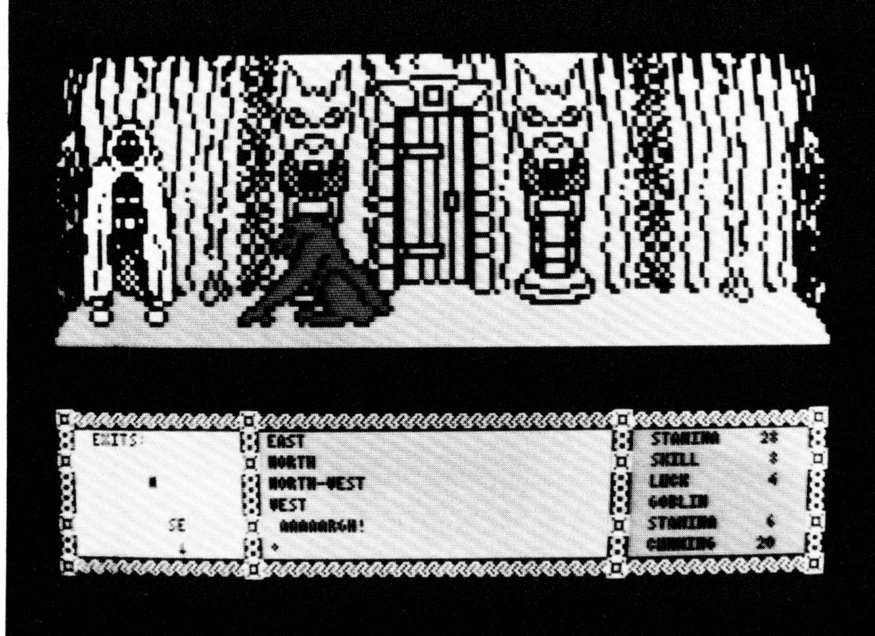


Konklusion: »Murder on the Mississippi« er helt klart et stjerneskud. Programmet skulle have en lauerbærkrans bare for idéen istedet for træls indskrivning. Selve graf ikken er lidt ubehjælpsom for et actionspil at være, men til gengæld fremragende for et adventure. Lyden er såmænd også udmærket.

Danske spil

IC har snuset lidt rundt i Danmark for at se om der er nogen kommende Andrew Braybrook herhjemme, for hvis englænderne kan lave spilprogrammering til en hel industri, må der også findes nogle dygtige programmører/spildesignere herhjemme. Vi har set en prøve på MELTDOWN (ikke den endelige titel) til C64/128 fra Kele Line i Slangerup, og i spillet skal man hindre en reaktor ulykke. Spillet minder lidt om Fairlight, og man ser banerne skråt oppefra. Variationen i rummene var ikke stor, men Kele Line lover væsentlige forbedringer. Firmaet har allerede skrevet kontrakt med det engelske firma DURELL, som også omfatter SILLYCON WAR, et meget flot Spectrum spil. STARGATE HUSTLER er et adventurespil til Amstrad (senere C64) fra Adventure Productions på Amager. Spillets ide og udføring er imponerende god, og for øjeblikket foregår den sidste afpudsning af spillet. Hold øje med denne titel. Index Data er omtåget af mystik, og de er igang med at producere nogle »megagames« til Commodore 64/128, Amstrad, Atari St og Amiga, men de vil ikke ud med nogen detaljer.





Adventure

Heavy on the Magick

Testet på: Amstrad
Findes også til: Spectrum, Commodore 64
Producent: Gargoyle Software
Pris: Bånd 198 kr. Disk 248 kr.
Import: PCS, Quicksoft

Du kunne selvfølgelig ikke nære dig, vel? Du skulle selvfølgelig lige fortælle vittigheden om den store troldmand Therion en gang til. Den pludselige stilhed i kroen The Occult burde have advaret dig, for pludselig stod Therion der i egen høje person. Han løftede sine hænder og begyndte en trylleformular rettet mod dig, og et par sekunder senere stod du i vand til knæet nede i de mest ulækre gange, fyldt med monstre og fælder. For en gangs skyld fik du, Axil The Able, hvad du fortjente, og nu skal du så redde dig op fra kældergangene. Man overtager styringen af Axil, idet han lige er kommet ned i gangene. Heldigvis kender Axil lidt til magiske formularer, men han er kun nybegynder i faget, så det gælder om at finde hjælp hernede, der der også er mange farlige monstre rundt omkring, og deres livret er netop nybegyndere.

Spillet kan bedst beskrives som en blanding mellem et action og et adventure spil, med hovedvægten på adventure. HEAVY ON THE MAGICK er dog ikke et traditionelt adventure, man bruger kun forbogstavet i hver kommando, f.eks P for PICK UP (tage en ting), N for NORD, X for EXAMINE (undersøg) osv., så det er ret nemt at styre. Der er heller ikke beskrivelser af hvert sted, men skærmen er inddelt i to områder, det øverste er et grafikvindue, hvor man ser Axil og hans omgivelser, og nederst er statusvinduet og ordre indtastning. Når man så giver en ordre, bevæger Axil sig rundt i rummet samler ting op, slås med monstre m.m. De animerede figurer er enormt store (fylder over halvdelen af skærmen) og er lidt grove i grafikken, men alle bevægelser er flotte og detaljerede, og ser man spillet på 1 meters afstand ser det meget flot ud. Farver bruges desværre ikke særlig meget i spillet, og der er næsten ikke nogen lydeffekter, men det er ikke noget stort minus.

Det kommer som lidt af en overraskelse at der faktisk er et meget venligt monster dernede, og det er APEX THE OGRE. Han kommer forbi en gang i mellem, og man så spørge ham om råd med problemerne. Man kan også kommunikere med andre beboere dernede, men som oftest er der kamp fra starten. Man kan ikke slås direkte med monstrene, da man er troldmand og ikke kriger, og i stedet kaster man en ildkugleformular, hvis effekt kan være effektiv, men mange af monstrene, f.eks Wyvern, Ghost, og Ghouls er ret seje at slå. Man har selv tre barometre for ens fysiske tilstand, og når helbredet er nul, så dør man. Der er også Dygtighed og Held, som har indflydelse på hvor godt man kaster sine formularer.

Der er en del problemer, som skal løses og mange låste døre spærrer vejen. Nogle gange er det nok at sige et kodeord til de magiske døre, men som regel skal man finde en nøgle, der kan lukke op. I denne magiske verden kan man også få spiritistisk kontakt med demonerne, men man skal først finde en beskyttende talisman. Vi prøvede at få demonen ASMODEE til at hjælpe os, uden at vi havde talismanen, og som et resultat blev vi puttet på et grillspyd og blev ristet over ilden. I det første rum finder man to magiske bøger, og tag endelig kun den til højre, for den anden er indsmurt i gift.

Det er altså stor udfordring i HEAVY ON THE MAGICK, og Gargoyle lover at der er mindst 100 rum i spillet, og masser af problemer der skal løses. Det kræver lidt mere at styre spillet end sædvanlige joystickspil, så man skal nok være lidt af en adventure fan for at spille HEAVY ON THE MAGICK, og spiller man D&D (en slags bog, adventure spil) er HOTM meget interessant. Der er nogle små skønhedsfejl, især hæftede vi os ved, at er man begyndt at indtaste en kommando, og der så sker noget andet i rummet, bliver man helt afbrudt, og skal begynde forfra, lidt irriterende. Vi spurgte Bigby om hans mening, og han var ret positiv, men kan stadig bedst lide rene adventurespil. HEAVY ON THE MAGICK er det første spil i en serie, og Gargoyle fortalte til IC, at man kan gemme Axils status og så læse den ind i et andet spil, hvor han så har de samme ting med, som når man gemte spillet. Alt i alt et meget godt og spændende spil, der var meget tæt på at blive et IC-HIT.

Carsten

Grafik:	90%
Lyd:	40%
Præsentation:	75%
Underholdning:	88%
IC værdi:	85%

Am-Trix

DATASAVE rutine

Amstradens muligheder er nærmest astronomiske, specielt hvis man kan programmere i maskinkode. Det er faktisk lettere end de fleste tror, men for at få et godt resultat, skal baggrunden også være i orden. Denne MC-rutine er et meget nyttigt utility for de, der allerede programmerer i maskinkode. Når et program som nedenstående skal laves, gøres det oftest med en assembler, og når rutinen er færdig, assembleres eller oversættes det, og maskinkoden ligger herefter i hukommelsen. Ønsker programmøren nu at lave en udlistning, så andre kan bruge programmet, også dem uden en assembler, så må han M/K til at skrive hver byte i sit program ind i DATA-sætninger. Herved kan der let opstå fejl, og intet er værre end fejl i et MC-program. Jeg har derfor skrevet et hjælpe program, der selv henter data'erne fra programmørens program, og lægger det ind i DATA-sætninger, for derefter at gemme dem på bånd eller disk. Således er nedenstående listning samt FILL rutinen andensteds i bladet udlistet med en lettere modificeret udgave af DATASAVE programmet. Når programmet er korrekt indtastet (det kan lettest gøres med HEXPAD programmet), skal det først gemmen på bånd eller disk. Herefter skal den MC rutine du ønsker udlistet (til et fremtidigt nummer af IC) placeres et givent sted i hukommelsen, så toppen af programmet ikke ovestiger adresse 38000 decimalt. Nu aktiveres DATASAVE med CALL 3800, og en INPUT-menu vil fremkomme. Først spørges efter startadressen på MC rutinen, hvilket skal angives i HEX-tal, og derefter spørges om længden af rutinen, som ligeledes skal indtastes i HEX-tal. HUSK også at angive længden som et 16bit tal, dvs. med 4 tal (ex.#013A). Hvis viste eksempel kun bliver indtastet som#13A, vil DATASAVE gemme et ukontrollabelt område af hukommelsen, som tilmed vil være helt ubrugelig senere. DATASAVE venter nu på et tastetryk før der SAVE's til det valgte medie. Den fil, som DATASAVE producerer er en ASCII fil, der dog kan LOAD'es som et almindeligt BASIC program. I nogle tilfælde vil computeren dog melde »Direct Command Found«, men det betyder intet. Ved at liste en fil, som gemmes med DATASAVE (filnavnet er naturligvis »DATASAVE«) vil du se, at DATA-sætningerne starter fra linje 100 og stepper 10 frem hver gang en linje er fyldt med 22 HEX-tal. Selve LOAD'eren, som skal POKE' dine data ind igen, må du selv lave, og det har du, som vist i både FILL og DATASAVE listningen, linjerne fra 10 til 90 at gøre i. Held og lykke med dit nye MC-hjælpemiddel og husk at lade 'IC' få glæde af de programmer du udlister!

Henrik Thomsen

```
10 'DataSave af Henrik Thomsen, Odder
20 MEMORY 37999
30 FOR ADR=38000 TO 38000+&2BB
40 READ A$
50 A=VAL("&"+A$)
60 POKE ADR,A
70 NEXT
80 PRINT"DATASAVE AKTIVERES MED 'CALL 38000' "
90 END
100 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,81,94,CD,E0,95,CD,65,BC,C3,AA,96,18,2A,20,20,44
110 DATA 61,74,61,53,61,76,65,20,20,61,66,20,48,65,6E,72,69,6B,20,54,68,6F
120 DATA 6D,73,65,6E,2C,20,4F,64,64,65,72,20,20,2A,18,0D,0A,0A,00,7C,CD,DD
130 DATA 94,7D,CD,DD,94,C9,F5,E6,F0,CB,3F,CB,3F,CB,3F,CB,3F,CD,D3,94,32,30
140 DATA 97,F1,E6,0F,CD,D3,94,32,31,97,C9,FE,0A,38,03,C6,37,C9,C6,30,C9,CD
150 DATA B8,94,3A,30,97,CD,5A,BB,3A,31,97,CD,5A,BB,C9,DD,21,2E,97,DD,34,00
160 DATA DD,7E,00,FE,3A,D8,3E,30,DD,77,00,DD,2B,18,EE,21,30,30,22,2E,97,21
170 DATA 30,31,22,2C,97,C9,E5,C5,21,1E,97,06,06,7E,CD,95,BC,23,10,F9,C1,E1
180 DATA C9,E5,C5,21,2C,97,06,04,7E,CD,95,BC,23,10,F9,C1,E1,C9,06,08,21,24
190 DATA 97,11,32,97,CD,8C,BC,30,7D,CD,03,95,2A,34,9F,3A,33,9F,B7,20,16,3A
200 DATA 32,9F,FE,16,30,0F,B7,28,25,47,CD,82,95,3A,8A,9F,B7,20,5D,18,19,CD
210 DATA 80,95,3A,8A,9F,B7,20,52,E5,2A,32,9F,01,16,00,B7,ED,42,22,32,9F,E1
220 DATA 18,CB,CD,8F,BC,30,3D,C9,06,16,CD,21,95,CD,10,95,3E,00,32,8A,9F,7E
230 DATA CD,B8,94,3A,30,97,CD,B2,95,3A,31,97,CD,B2,95,23,78,FE,01,20,04,3E
240 DATA 0D,18,02,3E,2C,CD,B2,95,10,DF,CD,ED,94,C9,CD,95,BC,D8,3E,FF,32,8A
250 DATA 9F,C9,CD,92,BC,21,C6,95,CD,E0,95,C9,0D,0A,18,46,55,4E,4B,54,49,4F
260 DATA 4E,20,41,46,42,52,55,44,54,21,18,07,0D,0A,0A,00,7E,B7,C8,CD,5A,BB
270 DATA 23,18,F7,CD,7B,BB,CD,81,BB,21,36,9F,06,00,CD,06,BB,FE,7F,28,10,FE
280 DATA FC,28,2A,CD,5A,BB,FE,0D,28,17,77,23,04,18,E9,78,B7,28,E5,3E,08,CD
290 DATA 5A,BB,3E,10,CD,5A,BB,05,2B,18,D7,3E,00,77,3E,0A,CD,5A,BB,CD,84,BB
300 DATA C9,3E,2A,77,23,3E,0D,18,CE,FE,41,38,03,D6,37,C9,D6,30,C9,DD,7E,00
310 DATA CD,31,96,CB,27,CB,27,CB,27,CB,27,47,DD,7E,01,CD,31,96,B0,C9,DD,21
320 DATA 36,9F,CD,3B,96,67,DD,23,DD,23,CD,3B,96,6F,C9,21,83,96,CD,E0,95,CD
330 DATA E9,95,CD,52,96,22,86,9F,C9,21,9A,96,CD,E0,95,CD,E9,95,CD,52,96,22
340 DATA 88,9F,C9,53,74,61,72,74,20,61,64,72,65,73,73,65,20,69,20,48,45,58
350 DATA 3A,20,23,00,4C,7B,6E,67,64,65,20,69,20,48,45,58,3A,20,23,00,CD,63
360 DATA 96,CD,73,96,21,EA,96,CD,E0,95,2A,86,9F,CD,AF,94,21,FB,96,CD,E0,95
370 DATA 2A,88,9F,CD,AF,94,21,0A,97,CD,E0,95,CD,E9,95,3A,36,9F,F6,20,FE,6A
380 DATA 28,00,2A,86,9F,22,34,9F,2A,88,9F,22,32,9F,CD,32,95,C9,44,65,72,20
390 DATA 53,41,56,45,27,73,20,66,72,61,20,23,00,20,6D,65,64,20,6C,7B,6E,67
400 DATA 64,65,6E,20,23,00,0D,0A,54,52,59,4B,20,50,5D,20,45,4E,20,54,41,53
410 DATA 54,20,21,00,20,44,41,54,41,20,44,41,54,41,53,41,56,45
```

AMSTRAD HEXPAD

Programmer til Amstrad computerne, som indeholder DATA-sætninger med HEX-tal er meget lettere at arbejde med end decimaltal. Problemet er bare, at HEX-tal includerer bogstaverne A, B, C, D, E og F (fx. &7E = 126 decimalt), og det gør unægteligt indtastningen lidt besværlig. Normalt bruger jeg det nummeriske tastatur, som Amstrad så strålende har udstyret deres computere med. ⟨.⟩-tasten omdefineres til et komma (KEY 138,","), og lille ⟨ENTER⟩ til "DATA " (KEY 139,"DATA "). Med Hexpad kan alle operationer derimod, med lidt øvelse, udføres enkelthåndet.

Der står godt nok nævnt i manualen, at tasterne fra 128 til 159 frit kan defineres, men ikke meget om hvordan det lader sig gøre med dem fra 141 til 159. I nedenstående program gør jeg brug af flere af de sidstnævnte, og omdanner herved det nummeriske tastatur fra et decimalt-til et HEX-tastatur ved brug af KEY DEF-kommandoen. Det er selvfølgelig muligt at lægge andre kommandoer ind på disse taster end lige A, B, C osv, så her er faktisk tale om hele to programmer i et. Nu kan du nemlig næsten tredoble antallet af funktionstaster på Amstraden fra oprindeligt 12 (incl. RUN"kommandoen (CTRL) og lille (ENTER)) til hele 32. Dit »nye« tastatur »ser« iøvrigt således ud:

De øverste ting på tasterne; "EDIT ", "A", "&" osv. fremkommer, som normalt, ved brug af (SHIFT) og den pågældende tast samtidig.

taster

```
DATA   EDIT   AUTO        Og på     DATA   EDIT   AUTO
  7      8      9         6128:       7      8      9

  D      E      F                     D      E      F
  4      5      6                     4      5      6

  A      B      C                     A      B      C
  1      2      3                     1      2      3

  &      .                            &             .
  0      ,    ENTER                   0             ,
```

```
10 'Amstrad HEXPAD af Henrik Thomsen
20 KEY DEF 10,1,135,142
30 KEY DEF 11,1,136,143
40 KEY DEF 3,1,137,144
50 KEY DEF 20,1,132,145
60 KEY DEF 12,1,133,146
70 KEY DEF 4,1,134,147
80 KEY DEF 13,1,129,148
90 KEY DEF 14,1,130,149
100 KEY DEF 5,1,131,150
110 KEY DEF 15,1,128,151
120 KEY DEF 7,1,138,152
130 FOR TAST=142 TO 152
140 READ ORDRE$
150 KEY TAST,ORDRE$
160 NEXT
170 KEY 138,","
180 DATA "DATA ","EDIT ","AUTO ","D"
190 DATA "E","F","A","B","C","&","."
```

FILL rutine til Amstrad CPC 464

Henrik Thomsen

En af de absolut største forbedringer i Locomotivs BASIC fra 464'erens v. 1.0 til 6128'erens v. 1.1, er grafikordren FILL, som mange computere idag er udstyret med. Denne gang har jeg lavet FILL rutinen til CPC464 ejerne som en RSX (Resident System eXtension), dvs ordren skal udskrives med syntaxen; !FILL,n ('!' fåes ved at trykke ⟨SHIFT⟩ og@ned samtidigt, eller som lille ø på de nyeste maskiner). FILL lader dig fylde et bruger bestemt område af skærmen med en valgt farve, langt hurtigere, end hvis det skulle fyldes rent manuelt. Der er mange måder at lave denne kommando på, man for at tilnærme netop denne version til den i 6128'eren, har jeg tilladt mig at kikke lidt i dennes rutine. Du vil derfor se, at CPC464 FILL rutinen er lige så hurtig som den tilsvarende 6128 udgave, og at den virker på næsten den samme måde. Hvis du har tegnet et eller andet på skærmen, som du gerne vil have fyldt ud, skal du først bruge ordren MOVE x,y til at sætte den grafiske cursor indenfor det område, som skal fyldes. Har du fx. tegnet et boks omkring midten af skærmen, skrives MOVE 320,200, hvilket netop er skærmens midte. Herefter skriver du !FILL,n, hvor n er den PEN farve du ønsker brugt. Rutinen er altså meget enkel at bruge, og hvis du benytter AMSTRAD HEXPAD rutinen til at taste DATA-sætningerne ind med, vil arbejdet være meget let. Når du har indtastet rutinen, taster du RUN, og når computeren melder Ready, skriver du CALL 42000, og rutinen er aktiveret. Indtast nu følgende korte demoprogram, som vil vise lidt om hvordan rutinen virker i praksis:

```
NEW
10 MODE 1
20 FOR X=1 TO 30
30 DRAW RND*640,RND*400,1
40 NEXT
50 FOR X=1 TO 50
60 MOVE RND*640,RND*400
70 !FILL,RND*3+1
80 NEXT
```

```
10 'CPC464 FILL rutine af Henrik Thomsen, Odder
20 MEMORY 41999
30 FOR ADR=42000 TO 42000+&13A
40 READ A$
50 A=VAL("&"+A$)
60 POKE ADR,A
70 NEXT
80 PRINT"RSX RUTINEN AKTIVERES VED 'CALL 42000' "
90 END
100 DATA 3E,01,CD,0E,BC,21,14,A5,CD,42,A5,01,28,A4,21,24,A4,C3,D1,BC,00,00
110 DATA 00,00,2D,A4,C3,32,A4,46,49,4C,CC,00,DF,36,A4,C9,39,A4,FE,7B,CD,F6
120 DATA 17,F5,CD,FC,15,CD,27,18,CD,86,0C,C1,B8,C8,32,11,A5,CD,1A,16,CD,FF
130 DATA 16,D2,C7,A4,E5,FD,E1,D5,DD,E1,CD,A9,0B,3A,11,A5,47,FD,23,CD,2D,0C
140 DATA 3A,34,B3,FD,95,38,05,78,AE,A1,28,EF,FD,2B,CD,13,0C,51,59,E5,C5,CB
150 DATA 01,DC,05,0C,78,42,AE,A1,57,20,0A,B0,28,07,DD,2B,DF,D7,A4,DD,23,C1
160 DATA E1,E5,C5,CB,09,DC,F9,0B,78,43,AE,A1,5F,20,0A,B0,28,07,DD,23,DF,D7
170 DATA A4,DD,2B,C1,E1,3A,38,B3,AE,A1,AE,77,3A,36,B3,FD,95,30,0A,FD,2B,CD
180 DATA 13,0C,78,AE,A1,28,B4,2A,12,A5,7D,B4,C8,2B,22,12,A5,DF,FF,A4,C3,50
190 DATA A4,DA,A4,FD,D5,2A,89,AE,01,03,00,CD,18,F6,38,17,EB,22,89,AE,DD,E5
200 DATA D1,FD,E5,C1,2B,72,2B,73,2B,71,2A,12,A5,23,22,12,A5,D1,C9,02,A5,FD
210 DATA 2A,89,AE,2B,56,2B,5E,2B,22,89,AE,6E,26,00,C9,00,00,00,18,2A,20,46
220 DATA 49,4C,4C,20,72,75,74,69,6E,65,20,20,61,66,20,48,65,6E,72,69,6B,20
230 DATA 54,68,6F,6D,73,65,6E,20,4F,64,64,65,72,20,2A,18,0D,0A,0A,00,7E,B7
240 DATA C8,CD,5A,BB,23,18,F7
```

NAZI REVENGE

Super-program på højde med købespil

I 1945 flygtede en flok højtstående nazister ud i det ydre rum i en videreudvikling af V-1 bomben, der var omdannet til en rumraket. På en fjern planet slog de sig ned og byggede en armada af dødsensfarlige kamp-UFO'er for at kunne angribe og erobre jorden.

I 2009 opfangede Verdensforsvarets radarer at Naziangrebet var lige oppe over. Desværre var det Verdensforsvarets årlige badeaften, så hele forsvaret hviler på dig og din mobile kanon. Ved hjælp af dit hyperfølsomme joystick (i port 2) skal du ramme de angribende UFO'er, hvoraf nogle er udstyret med et plasmaskjold, der afviser dit første skud!

Først efter 99 kampe har du frelst verden.

Før du taster programmet ind, skriver du følgende: poke 44,64: poke 16384,0:new + RETURN

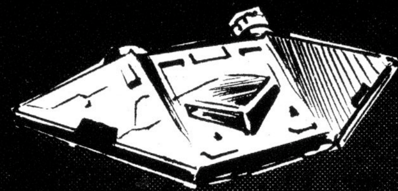
Husk endelig at save programmet før kørsel!!!

Bo Reestrup Petersen
Casper Gjerris

```
Nazi Revenge   (c) 1986 Bo R. Petersen

10 printchr$(147)" nazi revenge   (c) 1986 bo r. petersen"
20 print:print:print:printspc(9)"startes med: sys 50509"
30 print:printspc(9)"husk joystick i port 2"
40 print:print:print:printspc(8)"vent mens data loades..."
50 fort=49152to51437:reada:poket,a:x=x+a:next
60 ifnotx=276174thenprint"der er en datafejl!"
100 data 185,137,194,162,5,188,248,7,192,202,144,3,157,248,7,202,16
110 data 243,96,32,93,199,120,134,181,134,184,202,134,57,134,166,202,142
120 data 28,208,134,170,160,210,169,6,153,255,215,153,209,216,153,163,217
130 data 153,117,218,169,70,153,255,3,153,209,4,153,163,5,153,117,6
140 data 136,208,225,152,141,27,208,141,23,208,141,29,208,162,127,157,0
150 data 2,157,64,3,157,8,50,157,64,50,157,192,50,202,16,238,134
160 data 61,232,169,1,141,48,50,133,2,169,100,133,251,169,194,133,252
170 data 160,1,177,251,153,253,0,136,16,248,230,251,230,251,200,189,15
180 data 198,232,208,3,238,136,192,201,111,240,9,201,222,240,224,145,253
190 data 200,208,234,169,198,141,136,192,24,169,11,160,4,153,34,208,105
200 data 1,136,16,248,162,2,134,63,160,208,169,48,32,57,200,162,31
210 data 189,126,196,157,8,50,202,16,247,169,65,232,160,40,157,72,7
220 data 72,169,14,157,72,219,104,232,136,208,242,105,1,224,160,208,234
230 data 169,8,133,211,56,42,73,33,160,5,153,200,194,136,16,250,141
240 data 237,194,141,238,194,74,73,40,9,3,141,216,194,162,10,189,114
250 data 194,149,64,202,16,248,169,216,141,22,208,169,190,160,194,32,28
260 data 199,32,248,194,169,105,141,20,3,169,195,141,21,3,88,76,156
270 data 193,173,0,220,74,74,74,176,27,72,173,74,194,74,176,3,32
280 data 43,195,206,74,194,16,8,173,16,208,41,191,141,16,208,32,160
290 data 194,104,74,176,27,72,173,74,194,74,176,3,32,27,195,238,74
300 data 194,208,8,173,16,208,9,64,141,16,208,32,160,194,104,166,2
310 data 240,39,74,176,36,120,160,12,185,72,3,153,75,3,136,136,136
320 data 16,245,169,0,141,72,3,169,119,141,93,3,169,10,133,252,169
330 data 7,141,45,208,198,2,88,165,61,48,3,76,20,194,165,166,240
340 data 3,76,20,194,173,30,208,169,237,133,139,169,194,133,140,160,1
350 data 32,74,199,164,57,200,192,100,208,3,24,144,99,132,57,169,11
360 data 133,211,169,220,160,194,32,30,171,169,0,141,21,208,169,14,133
370 data 183,169,5,133,182,164,182,185,129,194,160,7,153,155,217,136,16
380 data 250,160,5,153,164,217,136,16,250,141,171,217,141,172,217,173,1
390 data 220,201,239,240,13,160,60,32,53,194,198,182,16,213,198,183,16
400 data 205,160,17,169,70,153,155,5,169,6,153,155,217,136,16,243,32
410 data 193,200,76,184,199,165,166,240,21,56,120,160,4,185,15,4,153
420 data 69,197,136,16,247,144,3,76,113,197,76,93,197,32,51,194,76
430 data 34,193,160,15,162,255,202,208,253,136,208,250,96,40,34,96,34
440 data 144,34,200,34,248,34,48,34,172,204,150,34,1,3,6,13,14
450 data 15,15,7,202,202,202,202,202,202,13,8,0,1,0,1,0,7
460 data 64,2,64,3,128,3,64,50,128,50,192,50,0,51,1,2,2
470 data 2,2,2,2,4,8,16,32,9,11,15,23,6,3,1,3,6
480 data 0,0,0,202,203,204,162,2,72,10,104,42,202,208,249,96,162
490 data 2,72,74,104,106,202,208,249,96,174,74,194,169,64,44,16,208
500 data 208,11,224,24,176,3,238,74,194,142,12,208,96,224,65,144,248
510 data 206,74,194,208,243,146,142,159,83,67,79,82,69,58,29,48,48
520 data 48,48,48,48,29,29,29,76,73,86,69,83,58,29,48,2,10
530 data 0,144,69,78,84,69,82,73,78,71,29,76,69,86,69,76,58
540 data 29,48,48,0,0,11,12,15,1,15,12,11,120,160,7,185,86
550 data 194,153,248,7,185,78,194,153,39,208,136,16,241,160,15,169,172
560 data 141,74,194,185,62,194,153,0,208,136,16,247,96,173,106,3,32
570 data 140,194,72,173,103,3,32,150,194,202,208,13,173,106,3,32,150
580 data 194,72,173,103,3,32,140,194,134,60,170,160,2,104,72,153,106
590 data 3,138,153,103,3,136,16,244,104,120,160,7,185,48,50,72,162
600 data 1,165,60,240,6,104,32,142,194,240,4,104,32,152,194,153,48
610 data 50,136,16,230,88,96,32,213,199,162,11,169,5,133,62,164,62
620 data 185,94,194,168,254,0,208,189,0,208,201,250,208,5,169,34,157
630 data 0,208,136,16,238,198,62,202,202,16,226,32,117,199,165,2,208
640 data 69,198,252,208,65,230,252,162,3,206,15,208,173,15,208,201,33
650 data 208,37,32,26,200,173,16,208,10,10,144,3,106,56,44,106,24
660 data 106,141,16,208,169,14,141,255,7,173,12,208,141,14,208,169,203
670 data 141,15,208,208,209,201,34,208,7,32,157,199,230,2,208,3,202
680 data 16,195,198,64,208,67,169,1,133,64,169,50,133,254,162,5,32
690 data 38,196,32,38,196,165,170,48,9,168,185,240,194,141,32,208,198
700 data 170,173,55,50,72,160,7,185,48,50,153,49,50,136,16,247,104
710 data 141,48,50,32,38,196,138,72,32,231,197,32,78,196,104,170,32
720 data 38,196,32,38,196,76,126,234,202,189,124,194,133,253,180,69,177
730 data 253,72,177,253,200,145,253,136,136,208,247,104,200,145,253,214,64
740 data 208,5,169,2,149,64,96,104,104,76,35,196,0,8,162,10,173
750 data 76,196,208,21,254,0,208,202,202,16,249,172,77,196,200,192,15
760 data 208,22,238,76,196,76,122,196,222,0,208,202,202,16,249,172,77
770 data 196,136,208,3,206,76,196,140,77,196,96,0,255,0,170,0,255
780 data 170,85,0,0,255,255,170,170,85,85,0,0,0,0,255,255,255
790 data 255,170,170,170,170,85,85,85,85,195,79,78,71,82,65,84,85
800 data 76,65,84,73,79,78,83,33,1,16,2,7,217,79,85,32,72
810 data 65,86,69,32,82,69,83,67,85,69,68,1,13,2,4,84,72
820 data 69,32,87,79,82,76,68,33,13,0,201,195,32,80,82,79,85
830 data 68,76,89,32,80,82,69,83,69,78,84,83,58,1,16,2,4
840 data 206,65,90,73,32,210,69,86,69,78,71,69,1,15,2,5,215
850 data 82,73,84,84,69,78,32,73,78,32,49,57,56,54,32,66,89
860 data 1,19,2,4,194,79,32,210,69,69,83,84,82,85,80,32,208
870 data 69,84,69,82,83,69,78,0,199,193,205,197,32,207,214,197,210
880 data 33,1,12,2,7,217,79,85,82,32,83,67,79,82,69,32,73
890 data 83,58,1,10,2,4,48,48,48,48,48,48,13,0,32,93,199
900 data 120,162,3,160,216,169,56,32,57,200,76,90,200,162,12,134,254
```

```
910 data 232,160,6,132,253,136,140,179,197,169,158,160,196,32,159,197,169
920 data 15,133,254,169,9,141,179,197,162,6,134,253,232,169,37,160,197
930 data 32,159,197,169,5,133,253,169,10,133,254,169,6,141,179,197,162
940 data 3,169,210,160,196,32,159,197,76,19,192,133,251,132,252,142,200
950 data 197,32,93,199,134,58,202,142,21,208,142,32,208,169,0,141,134
960 data 2,166,253,164,254,32,12,229,32,32,199,198,58,48,8,230,199
970 data 169,0,230,253,208,231,160,0,162,255,169,10,133,58,173,1,220
980 data 201,239,240,10,136,208,246,202,208,243,198,58,208,239,96,172,136
990 data 194,173,135,194,208,16,192,2,208,5,238,135,194,208,16,32,0
1000 data 192,238,136,194,96,192,0,208,5,206,135,194,240,240,32,0,192
1010 data 206,136,194,96,0,60,0,3,235,192,14,170,176,58,170,172,58
1020 data 170,172,234,170,171,255,255,255,61,105,124,255,255,255,234,170,171
1030 data 234,32,171,58,2,172,58,128,172,14,8,176,3,170,192,0,255
1040 data 222,0,192,0,12,240,0,13,240,236,1,240,236,63,208,220,15
1050 data 80,252,0,16,252,0,20,48,1,87,116,63,255,71,255,255,87
1060 data 255,255,255,63,255,252,208,208,208,13,13,13,222,0,0,32,0
1070 data 0,32,0,0,16,0,0,48,222,0,54,0,0,246,0,3,216
1080 data 0,15,99,96,3,223,216,216,253,246,247,246,54,63,125,128,13
1090 data 143,96,0,61,128,0,246,0,0,216,222,1,95,0,7,247,192
1100 data 31,247,240,31,247,240,127,247,252,124,13,252,124,141,252,124,141
1110 data 252,124,13,252,127,247,252,31,247,240,31,247,240,7,247,192,1
1120 data 95,222,3,223,0,15,119,192,61,253,240,61,253,240,247,255,124
1130 data 247,3,124,247,35,124,247,35,124,247,3,124,247,255,124,61,253
1140 data 240,61,253,240,15,119,192,3,223,222,3,213,0,15,127,64,63
1150 data 127,208,63,127,208,255,127,244,253,192,244,253,200,244,253,200,244
1160 data 253,192,244,255,127,244,63,127,208,63,127,208,15,127,64,3,213
1170 data 111,133,251,132,252,160,0,177,251,240,33,201,3,176,23,201,1
1180 data 240,3,169,17,44,169,157,72,200,177,251,170,104,32,210,255,202
1190 data 208,250,240,3,32,210,255,200,208,219,96,160,4,177,139,201,57
1200 data 240,5,105,1,145,139,96,169,48,145,139,136,16,238,96,120,162
1210 data 35,160,196,142,20,3,140,21,3,169,200,141,22,208,169,30,141
1220 data 24,208,76,68,229,173,30,208,201,0,240,38,141,121,199,10,10
1230 data 176,32,240,29,32,9,200,144,24,166,57,169,15,133,139,169,4
1240 data 133,140,32,72,199,32,72,199,202,208,247,169,8,141,255,7,96
1250 data 174,31,4,224,48,240,11,206,31,4,32,9,200,169,7,133,170
1260 data 96,230,166,96,120,169,1,133,2,169,8,141,77,196,169,5,133
1270 data 61,169,32,141,16,208,32,248,194,140,21,208,88,76,45,194,198
1280 data 171,16,24,169,10,133,171,165,184,73,1,133,184,208,13,168,185
1290 data 88,2,153,85,2,200,192,28,208,245,96,160,23,185,85,2,153
1300 data 88,2,136,16,247,160,2,185,36,198,153,85,2,136,16,247,96
1310 data 160,5,10,144,8,198,61,169,8,153,248,7,96,136,16,242,96
1320 data 169,15,141,45,208,160,0,185,75,3,153,72,3,200,200,200,192
1330 data 15,208,243,169,48,141,87,3,169,71,141,93,3,96,132,252,133
1340 data 254,160,0,132,251,132,253,169,51,133,1,177,251,145,253,200,208
1350 data 249,230,252,230,254,202,208,242,169,55,133,1,96,169,89,133,2
1360 data 169,0,141,32,208,141,33,208,133,251,133,253,169,56,133,252,169
1370 data 60,133,254,160,7,162,15,177,251,157,168,2,202,157,168,2,202
1380 data 136,16,243,160,7,185,168,2,145,251,185,176,2,145,253,136,16
1390 data 243,165,251,24,105,8,133,251,133,253,144,4,230,252,230,254,198
1400 data 2,16,205,76,134,197,133,58,106,109,4,220,42,237,18,208,197
1410 data 58,144,55,229,58,76,178,200,9,201,202,51,31,11,165,57,160
1420 data 2,162,2,221,190,200,144,4,200,202,16,247,162,5,152,32,168
1430 data 200,157,94,194,202,16,246,162,5,169,3,32,168,200,168,185,187
1440 data 200,157,86,194,202,16,241,96
```



Troldmanden Bigby

»Bigby's hytte«

»Ved du hvad, Carsten«, sagde Bigby til mig, mens vi i et roligt tempo sejlede ned ad kanalen ud til den lokale Loch Ness sø. »Det kan sådan ærgre mig når store firmaer køber rettighederne til en god roman for at lave et adventurespil over titlen, og derefter laver et forhastet, halvfærdigt arbejde«. »Nu er mine gode gamle adventure venner Frodo, Merry, Sam og Pippin fra Tolkiens supperklassiker, RINGENES HERRE (LORD OF THE RINGS) blevet udsat for MELBOURNES HOUSE'ses forsøg på at tjene store penge, efter deres succes med Hobb.....«. Mere hørte jeg ikke, for i samme øjeblik løftede bådens forende sig flere meter op i luften, med det resultat at jeg fik en ufrivillig dukkert. Op ad vandet dukkede en halvstor, og efter alt at dømme halvvoksen søslange, grinende bredt over hele fjæset.

Tilbage hos Bigby lidt senere kunne kulden rystes væk, og mit tøj tørrede hurtigt over kaminen, så min samtale med Bigby kunne genoptages. »Ja, ja Carsten, nu er du også blevet udsat for Benjamin, hele søens skøre ballademager, men den gør heldigvis aldrig nogen fortræd«, trøstede Bigby. »Nå, men vi kom fra adventurespillet LORD OF THE RINGS til C64 og Amstrad. Jeg kan ikke sige særlig meget positivt om dette spil, det bedste er at man får bogen (på engelsk) med i den store kasse, der indeholder de to kassetter med spillet på. Selve spillet er elendigt lavet, f.eks. hvergang man taster en kommando ind, så varer det 15-20 sekunder før programmet svarer, og det kalder jeg uacceptabelt«, vrissede Bigby, så ilden i kaminen slog ud med tykke flammer. »Grafikken i spillet er også meget ringe, og hvad endnu værre er, så er der fejl i programmet, hvilket betyder at man forbavsende ofte kan risikere at spillet låser. Hvordan sådanne fejl kan slippe igennem et professionnelt softwarehus vides ikke, men det er for slapt Melbourne House«. »Det mest ærgerlige ved dette, er at ingen andre firmaer får mulighed for at lave noget bedre, da Melbourne har rettighederne. Senere kommer også LOR del 2 og del 3, og jeg håber at de tager sig gevaldigt sammen til at lave noget ordentligt, eller må Gollum forfølge dem til helvede«. »Carsten, du må også endelig bede dine læsere om at sende deres meninger ind om LOR, hvis de har prøvet spillet.«, tilføjede Bigby.

Borrowed time

»Da jeg gik sidst, så nævnte du BORROWED TIME fra Activision, er den udkommet nu?« spurgte jeg Bigby under vores frokostmåltid. »Ja, den er kommet til C64/128 og til Atari ST/Amiga i en version med super grafik. Spillet går ud på at man er Sam Harlow, en jaget privatdetektiv, der foruden problemer med sin eks-kone, også har en gansterliga i hælene. Man skal finde ud af hvem der vil dræbe én, og så samle beviser nok til at politiet kan arrestere vedkommende.«, sagde Bigby, og jeg kunne se på ham, at han kunne lide dette spil. »Dette adventure er til dels joystick/mus styret, og til højre på skærmen er en række af de mest brugte kommandoer. Man peger på en af dem, og trykker på fire, og ordet skrives nede på inputli-

Adventure

nien. Til bevægelse er der et kompas, hvor man vælger retningen med pilen og trykker på fire. Borrowed Time synes virkelig at være atmosfærisk, godt nok kan spillet ikke forstå ligeså meget som Infocom spillene, men der er kælet for detaljerne og det hele udgør et virkelig godt spil. Fås desværre kun på diskette. Jeg har forøvrigt nogle tips til starten, hvor der begynder at ske en masse allerede fra start.«

»Prøv for sjov i starten at skyde mod skyggen, det lærer dig at dæmpe din paranoia. Når du kommer ned på gaden, ser du to lejemordere komme i mod dig. Skynd dig mod øst ind i hotellet og gem dig bag ved stolen. Kravl så mod nord ind bag døren, og lås den bag dig. Skynd dig op af trappen til loftet og ødelæg ruden. Tag så glasstykket og kravl ud af vinduet. Der hænger en tørresnor, som man kan gå over til den anden side. Forbryderne er lige i hælene, men når man er kommet over på den anden side og de hænger i snoren, skal man skære den over med glasset. (Gnæk, Gnæk). Derefter kan man frit undersøge en stor del af byen. Det er en god ide at gå tilbage til rummet, hvor man starter, og undersøge skabet, hvor man kan finde en del nyttig information.«, sagde Bigby samtidig som han viste mig det på skærmen, og det virkede perfekt.

SIG »KWAH«

»Der sker mange nye ting på adventure fronten, og Melbourne House (uf, der var det navn igen) har lavet RED-HAVK, som i kvalitet er en direkte modsætning til LOR. REDHAWK er en ny slags tegneserieadventure, hvor alle handlinger og rum vises som tegneserie ruder, hvoraf 3 er på skærmen samtidig. Styringen af spillet foregår ved den gode gamle adventure stil fra vindue forneden på skærmen, hvor man inputter sine ordrer til spillet«, mumlede Bigby mens vi ventede på indlæsningen af REDHAWK. »Parseren kan forstå rimeligt indviklede sætninger, men ordforrådet er mindre end et almindeligt adventurespil, selvom den har nogle meget gode rette muligheder. F.eks. kan han hente op til 10 træk bagud frem, og udføre dem igen«, fortsatte han. »Bigby, du sagde parser, hvad er det egentlig for noget «, spurgte jeg. »Jo parseren er den del af programmet der prøver på at forstå den ordre du har givet, og så udføre den. Jo bedre en parser, desto flere ord og sætninger forstår spillet. Men tilbage til Redhawk. Du spiller Kevin Oliver lige udskrevet fra hospitalet med hukommelsestab, og ordet KWAH kører rundt i dit hoved. Siger du det ord højt, bliver du forvandlet til superhelten Redhawk med superkræfter. Man skal så ud og arrestere forbrydere, og der er en stor by, man kan udforske«. »Redhawk har også en del humor i sig, og det er egentlig en ganske forfriskende ny type adventure spil, selvom rigtige adventure fans nok ikke kan lide det. Men spillet er absolut pengene værd, og det bliver spændende at se flere af denne type adventures.«





BIGBY'S HYTTE

Læserspørgsmål
IC har modtaget spørgsmål fra fortvivlede læsere, og jeg tog dem med til Bigby. Jeg skulle hilse at sige, at I bare kan sende ind, for det glæder Bigby at kunne hjælpe.

SPELLBOUND
»Jeg er vild med det spil og har løst meget af det, men jeg har 2 meget store problemer som jeg håber du kan hjælpe mig med. Hvordan kommer man forbi væggen på 4. sal og hvordan kommer jeg over the Pit på Ground Floor?« skriver Hans Petersen, Greve Strand.

Bigby fortalte mig faktisk en hel del om Spellbound, så blad om til SNYDEHJØRNET og læs Bigbys kloge ord om dette virkelig gode spil, der fornyligt er kommet til Commodore 64/128.

»Jeg håber du kan give mig nogle råd til Gremlins. Hvordan sprænger man biografen i luften. Jeg går ud fra at jeg på en eller anden måde skal bruge Torch og Gas Bottle fra Petrol Station?«, spørger Kim Vetting.

Bigby siger at man slet ikke skal sprænge biografen i luften, selvom det gøres i filmen. Luk istedet alle monstrene ind i skoven og brænd den af. Du spørger også om Twin Kingdom Vally, men Bigby har aldrig spillet dette spil, så hvis nogen anden læser kan hjælpe med at få fat i »the master key« fra det nordlige tårn, så skriv ind til Bigby, selv en troldmand kan bruge lærlinger.

Er du fortabt i et adventurespil? Fortvivl ikke! Udfyld kuponen, send den til »IC«, Vejlebrovej 116, 2635 Ishøj, og Bigby vil hjælpe dig i næste nummer.

Adventure ....

Maskine ....

Problem ....

....

....

Navn ....

Adresse ....

....

Har du løst et adventure spil hører Bigby gerne fra dig. Både løsninger og spørgsmålskuponer deltager i en konkurrence om et adventurespil udvalgt af Bigby.



Torben Pedersen starter sit brev: »Jeg er den forholdsvis lykkelige ejer af adventure-spillet Fantasia Diamond, men jeg skriver forholdsvis, da jer er groet uhjælpeligt fast, og kan ikke komme videre«.

»Du skriver lidt om hvor langt du er nået, og du er blevet taget til fange. Nede i Dark Dingy Cellar, skal du tage nøglen, eller bede elven om at give dig den. Du kan også låse døren op (UNLOCK DOOR), og du kommer så du, hvor du kan finde en udgang opad. Gå op ad den, og tag krystalglasset, der ligger i det rum. Spil så en høj tone på glasset (RUB GLASS) og vinduet vil gå i stykker, så du kan kravle igennem det.«, sagde Bigby da jeg viste ham brevet.

ERIC THE WIKING



Gave fra Bigby

»Lige inden du går, skal du få en lille gave til dine læsere Carsten. Med hjælp fra min trofaste assistent Otto Wowbagger har jeg fremstillet et magisk kort over Erik The Wikeng, som absolut stadig er en af mine favoritter, selvom det har 1½ år på bagen. Kig nøje efter på kortet, for jeg har magisk indskrevet nogle spor til spillet i tegningerne. Tak iøvrigt til Lars Christensen for at han gav mig ideen til at lave et Erik the Wiking kort. Kortet er ikke en komplet løsning over spillet, men det er et søkort, der kan hjælpe når man sejler rundt og leder efter sin forsvundne familie.« sagde Bigby og gav mig kortet. »Tak for denne gang Bigby, vi ses forhåbentlig snart igen«, svarede jeg og puttede kortet ned i min rygsæk og startede min vandring hjemad. Det var blevet ret sent igen, og jeg var meget glad for at have fået en beskyttelses medallion af Bigby, for hvem kunne vide om der lå et profithungrende softwarehus på lur, parat til at sælge mig noget dårligt software.



Snydehjørnet

Velkommen til Snydehjørnet; stedet hvor spilleverdenens svage sjæle samles, for ved fælles hjælp at øve udåd mod de stakkels programmører og deres mere eller mindre prægtige produkter.

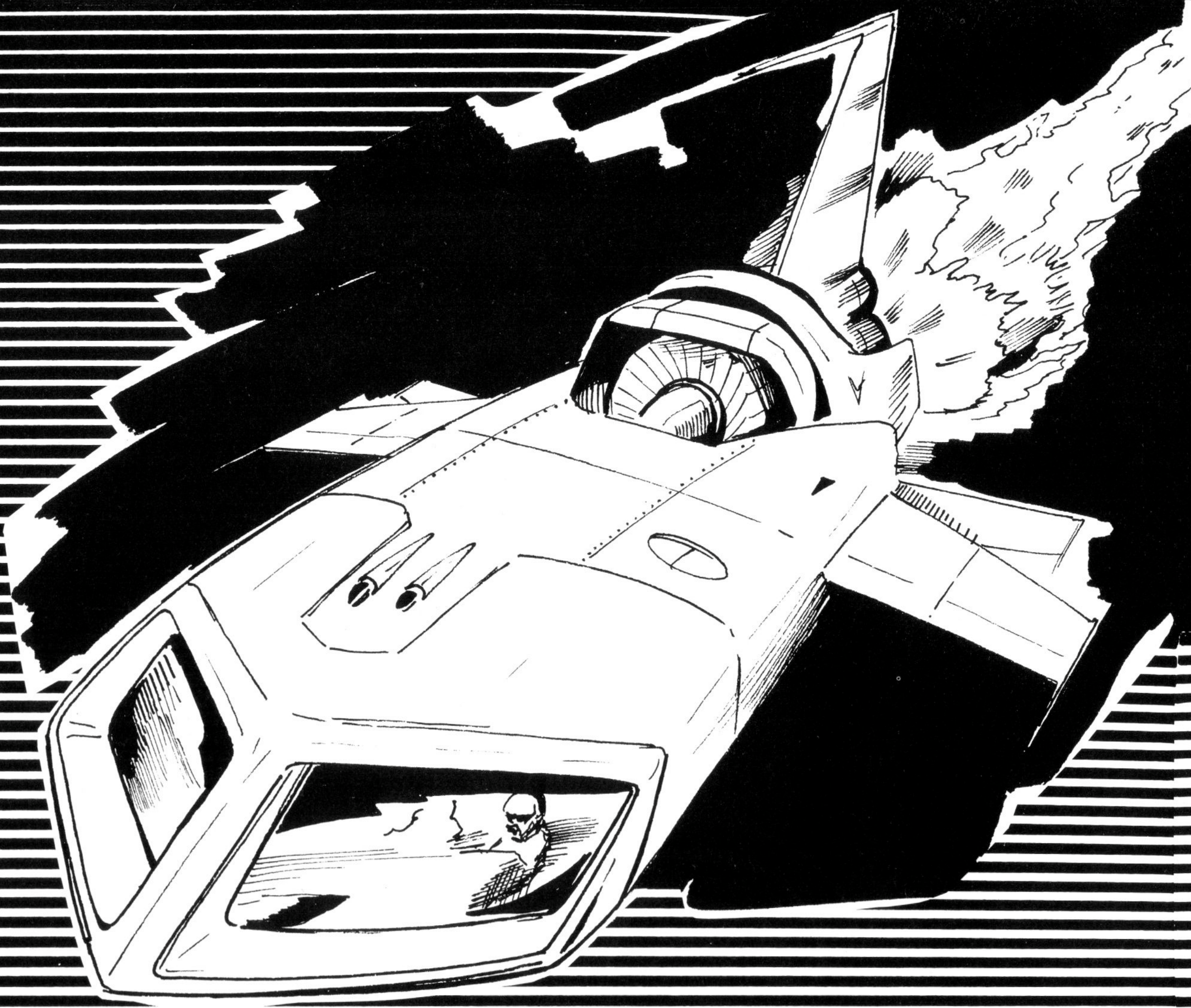
Tips, tricks, hints

Mellem Snydehjørnets skumle spalter foregår alt fra uskyldig hjælp til slagne brødre og søstre, der er kørt fast i den fortsatte kamp mod alverdens ondskab (fæle troldmand, eksploderende atomreaktorer, invaderende rumkyllinger, muterede telefoner o.l.) til koldblodige mord på geniale, men skammeligt undervurderede, Defenderkopier, som det den udholdende læser vil blive vidne til i dette nummer.

Før løjerne begynder bringer vi en advarsel:

1. Denne og følgende sider indeholder oplysninger, der kan være skadelige for seriøst spillende personer, der endnu ikke, gennem konstante nederlag eller kronisk forskruet tankegang, er nået til en sådan tilstand af mental dekadence, at de frivilligt vil fornedre sig, ved på uregelmenteret vis at skaffe sig fordele i computerspil.

2. De i punkt 1 omtalte seriøse personer ønskes fortsat god fornøjelse og på gensyn i næste nummer.



Og lad os så komme igang: Først har vi fået et brev fra Henrik Nielsen i Kalundborg, der åbenbart efterhånden kan første del af SORCERY + til Amstraden udenad, og meget gerne vil have en pokeværdi eller lignende, der gør det muligt at udforske anden del uden at skulle gennem det snart noget trivielle kapitel 1. Han spørger samtidig hvad meningen er med beskeden: PRACTICE MODE NOW AVAILABLE, og her er jo netop svaret! Practice mode gør det nemlig muligt at gå direkte til kapitel 2. Det kræver bare at man holder C nede i starten af et nyt spil, og hvorfor Amsoft, Virgin og GOF synes at det skal være en hemmelighed skal du så iøvrigt ikke spørge mig om. Henrik nævner også at necromanceren skal omringes af hjerter, så jeg vil gætte på at når han ikke har gennemført spillet endnu, er det fordi han ikke har hjerter nok. Det skal der nemlig kroner til (en pr. spil, for at være helt præcis).

ELITE.

Det næste spil vi lige tager op til en blid behandling kender alle vist; enten af omtale eller som de lykkelige ejere af et eksemplar. Okay, Commodore-ejerne er nok lykkeligere end Amstrad-ejerne, Commoversionerne virker nemlig, men den længe ventede såkaldte Amstrad Metropolitan version er på vej. Det er ELITE vi taler om og det er jo netop sådan et megaspil, hvor udokumenterede knapkombinationer giver udokumenterede resultater. Der går således rygter om at det er muligt at fastholde sit skib i Witchspace under en hyperspacemanøvre, et trick som ellers kun de berygtede Thargoids skulle kunne udføre. Effekten opnås ved først at trykke pause, derefter X (Commodore) eller F (Amstrad). Gå så ud af pausemode og ind i hyperspace som normalt. Commodoreejere skal holde CTRL-tasten nede mens de går i hyperspace. Hvis det ikke lykkes i første forsøg, så prøv igen. Men lige en advarsel: Witchspace er absolut ikke mere behageligt end det lyder.

TAU CETI

For nu at blive lidt i genren bliver det næste offer TAU CETI. Vi anmeldte Amstradversionen i sidste nummer, men i mellemtiden er både Commodore- og en Amstrad + version dukket op. For alle versioner gælder, at rejser man langt nok, får man en lille belønning for det. I Kzinti er der et supermissil og i Preema et reserveskjold. Så er der noget at gå efter. I plusversionen er det en god ide at bruge biblioteksfunktionen. Specielt kortet er meget anvendeligt.

Nu er det så småt ved at være på tide at gå over til det egentlige snyd, men inden vi ruller det tunge skyts frem, er her en smart tastkombination til BOUNDER: mellemrum, Z, A, Q og 1. Hold disse 5 taster nede samtidig i ca. 30 sek. inden du starter spillet. Det lønner sig.

Det første spil ve er onde ved i denne omgang er SPELLBOUND. David Jones' splitter-gale Mastertronic-titel har så mange gåder i sig at vi kunne udgive et særnummer med gode råd til det. Men foreløbig bliver det bare til et par svævende hentydninger, som vi har modtaget fra ingen ringere end Troldmanden Bigby. Han skriver: »Tårnet er en vanskelig sag, man ved nærmere eftersyn går der måske et LYS op for dig. Det kræver HELD. Hullet i stueetagen er nemmere, for her kan Samson hjælpe dig. Hvis han vil.« Og Amstrad-ejere kan have glæde af at indføre POKE &2A14, &BF:POKE &2A15,&C9. Det skulle få programmet til at tro man har en masse ting, man slet ikke har, og det kan jo være ganske nyttigt.

Når man først er ude på skråplanet går det straks lidt nemmere. Vi iler således videre med at ødelægge fornøjelsen for dem, der stadig har glæde af CAVES OF DOOM til Amstraden. Endda med komplet vejledning denne gang:

Spol båndet tilbage og kør følgende:

```
10 MEMORY 5200: LOAD
   »mcode«,5320
20 POKE &2525,255:
   CALL 5320
```

Sådan. Evindeligt liv og hvad så?

Herefter vil vi præsentere en lidt anden måde at skabe mere liv på, idet POKE &2302,0 skulle få SAMANTHA FOX til at smide tøjet, når man siger pas. I Amstrad-versionen, vel at mærke. I Commodore-versionen er den stakkels Sam jo tilsyneladende blevet så hjerneskadet af at blive presset ned på et stykke kassettebånd, at det næppe skulle være nødvendigt at bruge flere ufine tricks.

Til gengæld vil Commodore-ejere, der synes at KUNG FU MASTER er lidt til den seje side kunne anvende følgende trick for at gøre livet lettere (og hyppigere):

```
Indlæs programmet
Reset maskinen
POKE 34142,128
POKE 34208,100
SYS 32768
```

Og her til sidst demonstrerer Snydehjørnet nu det fuldendte mord. Der var engang et Amstrad-program, der hed GAUNTLET, vistnok endda oprindeligt en BBC-titel. Et lille, uanseeligt og fuldkommen vidunderligt Defender-spil, det ideelle offer for dette nedrige lystmord. POKE &4961,0: POKE &3483,0. Og det mest afskyelige er at offeret ikke dør, men lever videre som en skygge af sit sande jeg, mens ens rumskibe uberørt flår sig gennem striber af uforstående fjendtlige skibe, der pludselig har mistet deres mening med livet. Ak, ak.

Før:	Timevis af forrygende kamp foran skærmen.
Efter:	Højst 10 minutters pervers fornøjelse med at rydde en hel bane for monstre uden at røre aftrækkeren.

Morale: Nogle spil egner sig ikke til at blive poket i. Så længe du spiller for at spille og ikke for at vinde, så pas på med snyd.

Nå. Inden der er for mange der begynder at spekulere på om der mon ikke er sket flere åndelige mord her på redaktionen, må jeg hellere samle stilen og slutte af for denne gang. Men først:

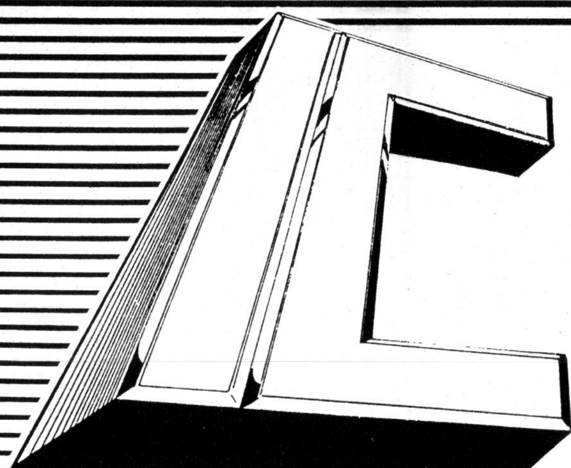
Snydehjørnet er baseret på læsernes indsendte oplysninger; især når det gælder pokes. Derfor vil vi meget gerne høre fra alle, der går og sysler med den slags, og har nogle rigtig grimme pokes el. lign. at byde på. (Det er en lærerig sport, skulle jeg hilse og sige). Hvis jeg ikke tager meget fejl trækker vi også lod om et par spil, blandt det indsendte materiale.

Tak for hjælpen til denne månedes snyd til:

Flemming Pedersen
Lemvig

Michael Christensen &
Åge Bartø Nielsen

Den kutteklædte Hævner



Snydehjørnet

Spil...

Maskine...

POKE ....

Navn...

Adresse ....

ALTER EGO

Titel: ALTER EGO
Producent: Activision
Pris: 398 kr.
Testet på:
Commodore 64 (Disk)
Findes også til:
Apple II, Macintosh, 1000 og IBM PC/PCjr.

Her er noget nyt og anderledes. Et tre dobbeltsidede disketter langt ikon og menustyret rollespil om almindelige mennesker og deres almindelige problemer. Og det er godt. Faktisk er det helt utroligt fængende, fascinerende og først og fremmest afsindigt morsomt. Det er skrevet af en amerikansk psykolog, der har klistret historier sammen fra hundredevis af interviews med folk om deres livs oplevelser.

Spillet er delt ind i 7 livsfaser, som kan spilles alene eller i forlængelse af hinanden. Før man kaster sig ud i selve livet, må man have en person(lighed) og den bliver bestemt af en lille quiz, med omkring 20 ja/nej spørgsmål af typen: Når jeg ser et skilt med NYMALET får jeg lyst tial at gå hen og røre? Derefter har man så en person med et antal karakteristika som intelligens, popularitet og troværdighed angivet på en skale fra 1 til 100. Disse tal påvirker ens evne til at foretage forskellige handlinger i løbet af spillet, ligesom handlingerne selvfølgelig påvirker personligheden.

Selve spillet er bygget op af fritstående situationer, som man så skal styre sit nye andet jeg igennem på den mest passende måde. Hvis man reagerer alt for forskelligt fra personens karakteristik, protesterer spillet, og reagerer man alt for almindelig forbandet tåbeligt ender det galt. Men ellers er der frit spil til at føre sig frem som man har lyst til.

Her er en smagsprøve fra scene 1:

»Du er på et varmt, mørkt, behageligt sted. Det har været dit sted siden du blev klar over at du er til. Det er næsten tid for at komme ind i en anden verden«.

Muligheder:

BLIV LIDT LÆNGERE
KOM KÆMPENDE UD
KOM STILLE UD

Og hvis man vælger det første:

»OK. Det er forståeligt nok at du vil blive på et sikkert og varmt sted. Iøvrigt, du lærer tidligt betydningen af at komme 'passende' forsent«.

Og så får man de samme 3 muligheder igen. Man kan godt blive ved at gøre modstand, men det er håbløst. Til sidst bliver man hevet ud med kejsersnit.

Efter denne situation kommer hundredevis af andre (husk: 6 diskettesider!) mens man langsomt bliver ældre. Situationerne er inddelt i en række grupper (familie, arbejde, venner...) og man har en hvis selvbestemmelse m.h.t. hvilke situationer man vil spille sin person igennem. Der er også mulighed for at anskaffe eget hus, bil, båd o.s.v. i forskellige prisklasser, hvis man da overhovedet har råd til noget. Spillet beskæftiger sig med mange aspekter af livet, så når personen når op i 14-årsalderen begynder denne besked at dukke op: »Den følgende situation indeholder materiale af seksuel karakter«. Programmet er jo amerikansk, så dette er gans ke normalt og ikke noget at være bange for. Så vidt jeg kan se er det lavet for at de blufærdige amerikanske forældre kan skippe disse situationer, hvis de spiller, mens børnene kigger på, og for at børnene på den anden side lettere kan finde situationerne igen, når forældrene ikke er hjemme.

Spillet bombarderer spilleren med sin særlige kølige form for humor.

»Du er på besøg hos en ven og hans mor giver jeg papir og farvekridt at lege med«.

TEGN PÅ PAPIRET
TEGN (GENERELT)
eller

»Du har endelig taget dig sammen til at spørge klassens allermest fantastiske pige om en aftale, og får et meget bestemt nej.«

GIV HENDE ET NÆSTEN UNIVERSELT ANERKENDT FINGERTEGN

»Spar på energien, hun synes du er et fjols i forvejen«.

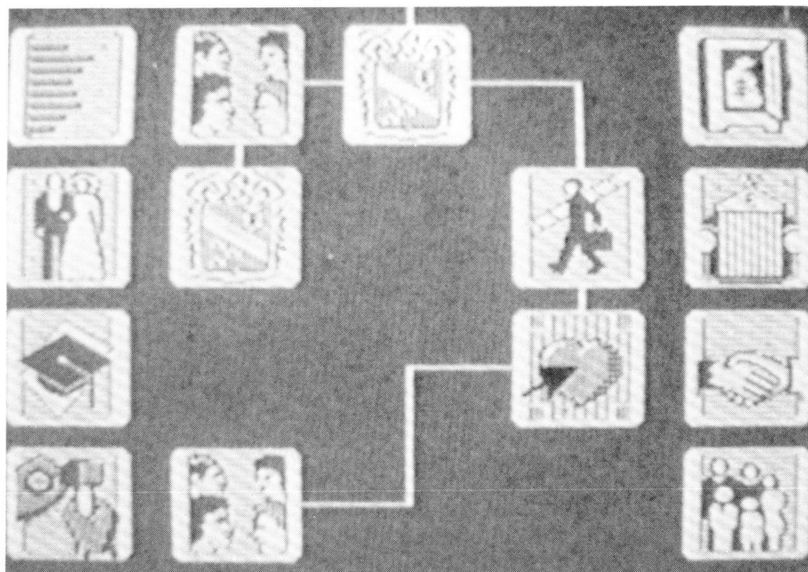
Der er også situationer i spillet hvor dine venner spørger dig til råds i personlige spørgsmål. Her forsøger programmet næsten altid at få dig til at anbefale psykiatrisk hjælp, men hvad andet kunne man vente af sig?

Som program betragtet er ALTER EGO ikke specielt imponerende. Der er ikke altid sammenhæng mellem de enkelte situationer, og jeg har endnu ikke forstået meningen med f.eks. at købe en bil. Man kører tilsyneladende fint uden. Fordi programmet hænger lidt løst sammen virker det ikke overbevisende som livssimulation, og underholdningsværdien falder derfor kraftigt når man har spillet sig et par gange igennem alle situationerne, og prøvet de forskellige muligheder af. Det kan blive ved at overraske længe, men på et tidspunkt er det slut. Indtil det sker kan der dog nemt gå et par temmelig søvnløse, men meget underholdende nætter.

Derfor: køb spillet og gem det til en meget regnfuld weekend, eller (eftersom programmet koster 400 kr. minus tosseører) køb spillet sammen med vennerne og spil det på skift.

Martin

Præsentation	99%
Underholdning	95%
IC-værdi	86%

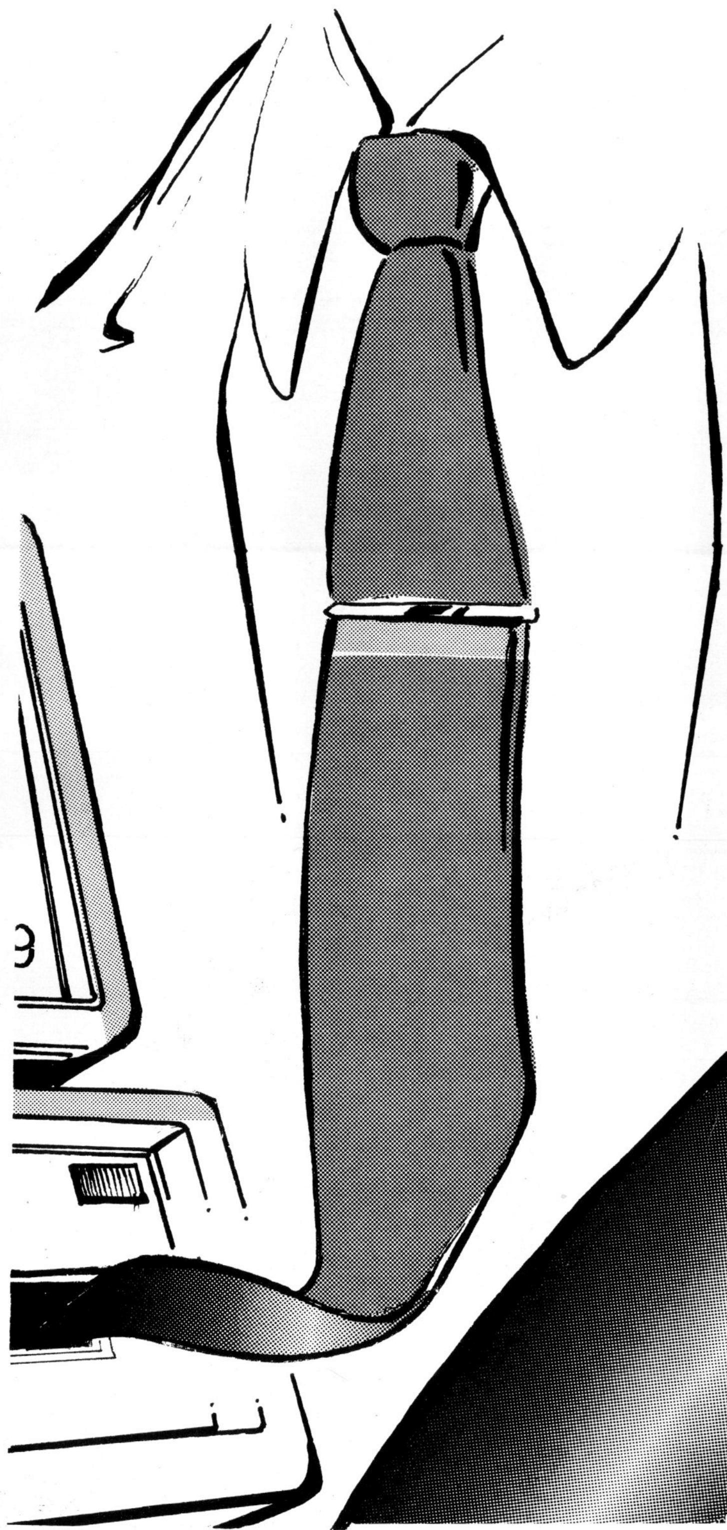


ALTER EGO

· Slips and Chips ·

IC kan nu præsentere en ny PC side, hvor vi vil omtale alle nye og spændende PC produkter, både maskiner og software. Enhver kan selvfølgelig alle se hvorfor PC'ere vil blive så stor en succes, de billigste maskiner koster nu kun 10.000 - 12.000 kr, og der findes masser af software til MS-DOS. Tænk at almindelig tekstbehandling kun koster 6 - 8.000 kr, men så får man jo også den professionelle support. Alle vi Amstrad og Commodore ejere må derfor straks opgive vores maskiner, finde slipset frem og styrte ud for at købe en PC.

Carsten Holløse



Det er jo også meget mere taknemmeligt for en journalist at skrive om PC stof, for alle PC firmaerne giver som regel gode frokoster og middage til deres meget professionelle receptioner. Jeg kan tydeligt huske menuen fra den seneste: Rødvinsflamberede fasanunderlår, panerede hjortehaler, og til dessert en champagnebrus. Men videre til anmeldelserne, jeg har denne gang set på følgende:

Proffesionel Support

Det var med stor forventning at vi modtog den nyeste version 14.7789 af selverkendelses programmet FRAME CHOCK. Programmet leveres på to meget flotte røde disketter, desværre er der lidt huller i dem, så der sidder nogle sorte firkanter og cirkler midt i disketten. Vi eksperimenterede med den første diskette, og en redaktionsmedarbejders forsøg på at klippe den ud som et julehjerte mislykkedes des værre p.g.a. han prøvede at gøre det med en neglesaks. Mere opfindsomt gik vores ærede redacteur til værks, han mente at diskette 2 vil have en større anvendelse som bordskåner, hvis man nu limede en 10-15 stykker sammen. Husk i denne forbindelse at det skal være side A, der vender opad. FRAME CHOCK kan fås i en italiensk, spansk og japansk version, og den koster 13.000 kr i grundudgaven. Vi anbefaler den varmt, især som bordskåner.

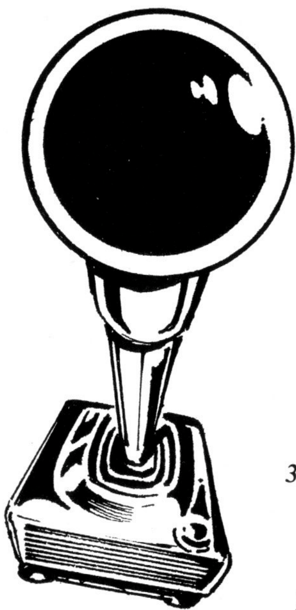
Ny beskyttelse

IC er blevet præsenteret for en verdensnyhed ved en reception fornylig på Royal Hotel i København. Det danske verdensfirma, TIE PROTECTIONS (TM), ved salgsdirektør Bjarne B. Buller kunne demonstrere konceptet (komcept er noget som alle seriøse PC firmaer har masser af og som det præsentere til receptioner). Konceptet går ud på at man med hvert program får leveret et slips med i æsken. I spidsen af dette slips sidder så en lille elektronisk enhed, der skal puttes i diskettestationen, og programmet kan kun køre hvis slipset sidder i. Efter demonstrationen viste marketingschefen sine marketingsplaner, produktchefer sine produkter, salgschefen sin hund, og rengøringschefen rydtede op.

BIG BLUE laver ZX81 Kompatibel

IC kan afsløre en kæmpenyhed (Scoooop - Scoooop), for vi har med eksklusive rettigheder snuppet nyheden op fra USA. Verdens største computerfirma (Internationalt Brugte Matadorspil) vil lave en ZX81 kompatibel hjemmecomputer, som vil vælte hele markedet. IC har opsnappet at firmaet har købt 4 millioner flade tastaturer og 3.9 millioner båndoptagerledninger. Direktøren Alfonso Rubberduck (min fætter - Ronnie R.) kunne fortælle de tidligere rygter om MSX kompatibel var vildt overdrevne, for alle de 3½ drev skal bruges i ZX81 modellen istedet. Man regner med at markedet skal væltes efter domino princippet, og 4 millioner ZX81'ere kan række fra Danmark til Italien. IC vil i næste nummer teste denne supermaskine.

Nå, nok for denne gang, jeg har travlt fordi jeg skal nå et management kursus i Nordnorge, der handler om ledervevner, overlevelse og god frokost.



Zorro - spilletips

1. Få fat i tørklædet som pigen smider. (BONUS!!!)
2. Kravl ned i brønden og hop via badeboldene over til skærmen med vinbægeret. Gå derefter nedenunder, hent potteplanten og gå op igen. Gå op til stenen og lad den rulle ned. Hop ud på den tomme vippe når den kommer op, og se hvad der sker. (BONUS!!!)
3. Kravl nu op fra brønden og gå til skærmen med tyren. Gå op i øverste etage og kør langs wiren. Når du er helt henne til højre falder du videre ind til næste skærm hvor du lander på bygningen med støvlen som du tager.(BONUS!!!)
4. Få ind til skærmen med sofaen hvor der er en flaske oppe i hjørnet. Tag nøglen og hop via sofaen ind til næste rum. Gå her op i øverste etage og hop igen ind til skærmen med sofaen. Her kan du nu gå ind og tage flasken.
5. Gå hen til baren og giv flasken til den tykke mand. Når han har drukket den kan du bruge hans mave som trampolin og komme op til øverste etage.
Her skal du forsøge at få en soldat vippet ud til venstre. Han hiver lysekronen ned - og dermed kassen op så du kan komme ned og få fat i vinbægeret. (BONUS!!!)
6. Gå igen til rummet med sofaen hvor der nu er et brændejern oppe i hjørnet. Tag det på samme måde som med flasken og gå til rummet med tyren.
Læg jernet på essen og hop et par gange på blæsebælgen. Tag det igen, og brændemærk tyren.
Gå derefter ned og tag hesteskoen. (BONUS!!!)
7. Gå atter til rummet med sofaen hvor du nu finder en klokke i hjørnet. Tag den, og hæng den på en af de to standere øverst på skærmen til højre for. Gør det samme med den næste klokke der kommer.
Hvis du ikke tog støvlen i starten kommer der nu en trompet i rummet med sofaen.
Tag den, og stil dig på springbrættet på banen med støvlen.
Spil lidt musik for vagten og se hvad der sker.
8. Gå ned i graven som nu har åbnet sig på banen med klokkerne.
Ved hjælp af elevatorerne kan du komme op i borgen hvor du skal befri 6 fanger. (BONUS!!!)
Fangerne stiller sig så du kan kravle op på dem og ud på de to sidste baner. Du går så op til din skønne senorita i tårnet og - bliver skubbet i voldgraven...
9. Forsmået som du er må du prøve en sidste gang.
Gå til sofa-rummet, hvor du finder - en rose!!!
Med den i hånden har du bedre chancer hos den skønne og du kan nu fuldende spillet. (BONUS!!!)

Amstrad



I gravene vil du opdage at der ligger nogle pengesække rundt omkring. De er ikke-nødvendige for at fuldende spillet, men de giver pæne bonusser.

Ovenikøbet er der i Amstrad-versionen en fejl, så hvis du bliver stående når du har fået din bonus og trykker fire igen - ja så får du 10.000 oveni hatten.

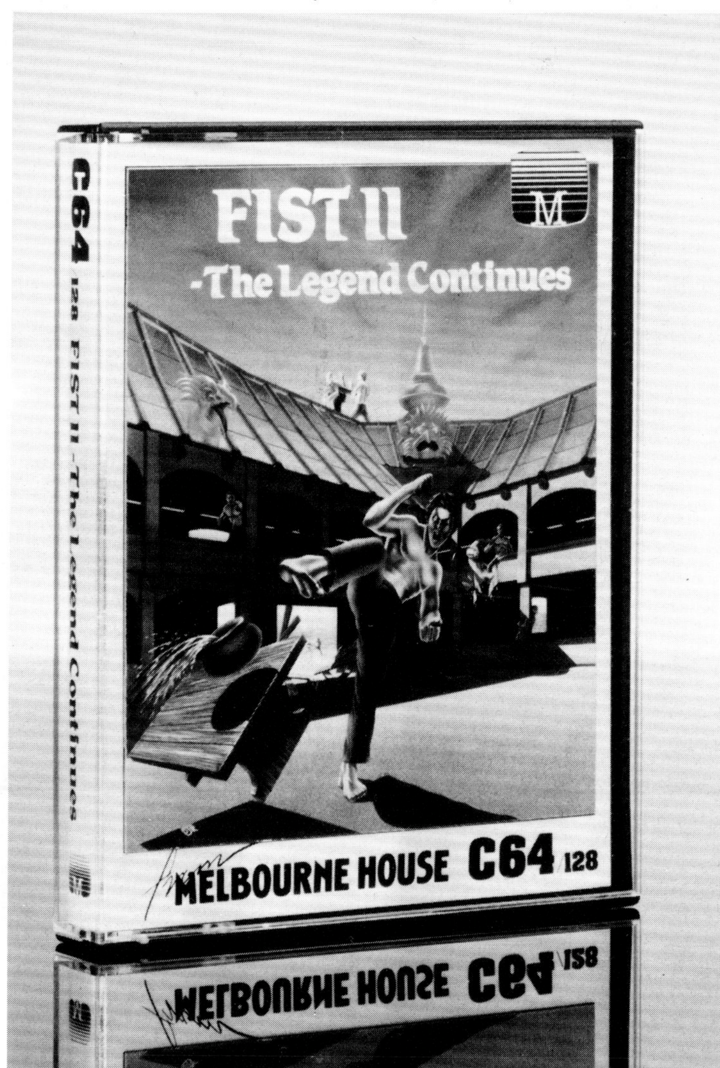
Dette kan du gøre så længe du gider, og du kan altid komme tilbage og hæve flere point hvis du synes det er sjovt.

Kasper Barfoed

P.S. Skulle du uheldigvis have siddet med Commo-versionen af Zorro foran dig og fulgt vejledningen til punkt og prikke vil du nu have opdaget at tipsene ikke dur til din version. - Surt!!!

GAMES HOTLINE

Games Hotline kan igen præsentere de nyeste rygter om spil, der er på vej, og vi har fået del af nyhederne denne gang direkte fra consumer Electronics Show i Chicago, verdens største elektronik udstilling. Der blev selvfølgelig præsenteret en hel del nyt software til C64/128 derovre, men øjnene var mest rettet mod Amiga/Atari St kampen, og overraskende nok ser det ud til at Atari ST bliver vinderen. Dels er den billigere end Amiga, og softwarefirmaerne har mere tiltro til Ataris Jack Tramiel end til Commodore. Epyx har f.eks. droppet at lave andet end Winter Games til Amiga, mens al andet nyt kommer til Atari ST. Vil den samme situation mon komme til at gøre sig gældende herhjemme???



FIST II

Aktive Activision

Amerikas største softwarehus, Activision, håber ikke at man er ved at være træt af spil bygget over film, for næsten alle af deres kommende spil er licensspil fra nogle nye, endnu ikke færdiglavede film. Fra Lucasfilms computerafdeling kommer LABYRINT, der også er titlen på en ny film, der kommer op til jul. ALIEN II er et blandet action/strategispil, og der er også rygter om et GHOSTBUSTERS II, selvom Alison Hale fra Activision ikke kunne bekræfte dette over for IC. Sikkert er det dog at vi får HOWARD THE DUCK at se som spil, og denne kult-and er selvfølgelig en parodi på I-ved-hvem. Filmen med Howard bliver iøvrigt instrueret af ingen ringere end Steven Spielberg. Vil man prøve kræfter mod en kinesisk Godfather i Chinatown, så er det temaet i BIG TROUBLE IN LITTLE SHINING, som også er bygget over en kommende film af John Carpenter. Alle disse titler udkommer i løbet af efteråret. Activision kunne ikke oplyse nøjagtigere detaljer om spillene nu, men vi bringer anmeldelser, så hurtigt som muligt.

Fra Activisions underafdeling, Electric Dreams, kommer der et spændende nyt action/simulationsspil, HIJACK, der handler om terroristbekæmpelse. Man er chefen for anti-terror korpset, og skal koordinere indsatserne mod forskellige terroristaktioner. Kommer til både C64/218 og Amstrad. Der kommer også en version af den gode gamle arkademaskine TEMPEST, og det er kun til Amstrad. Rygterne vil også vide at der kommer en SPINDIZZY 2, titlen HAWKWIND.

Hvor er de så???

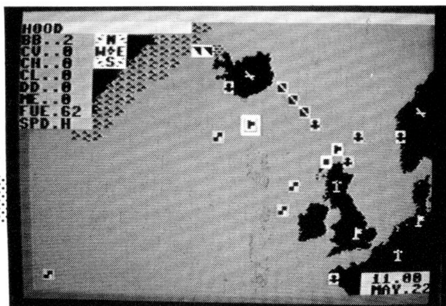
Spørger vi Ocean Software, og det er selvfølgelig STREET HAWK og KNIGHTRIDER vi mener. Disse to titler blev annonceret første gang i juni sidste år, og hvis Ocean strammer sig, kigger vi på dem til næste måned. Af nye spil på vej, er der MIKIE, hvor man som en stakkels skoleelev, der bruger det meste af timerne på at kysse piger, og generelt undgå lærerne. Kommer i løbet af denne måned til C64 og Amstrad. HUNCHBACK THE ADVENTURE går en usikker fremtid i møde, da man overvejer at droppe denne titel p.g.a. tidsmangel. Versioner af følgende spil skulle også være ude inden september: BATMAN til Commodore 64, SUPERBOWL til Amstrad, og COMIC BAKERY til Amstrad.

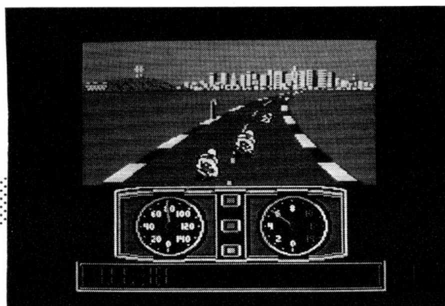
Melbourne House

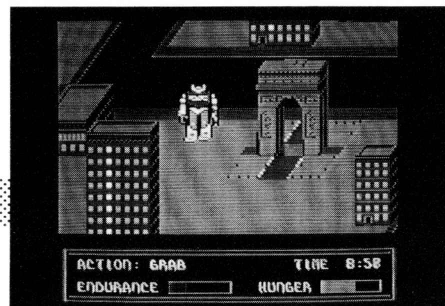
Sidste måned fortalte vi om Melbournes House, og deres nyeste spil. Det forlyder nu at FIST II skulle udkomme først i september, og IC kan selvfølgelig bringe det første billede. Anmeldelse følger i næste nummer, vil FIST II leve op til sin forgænger??

Rocky Horror Adventure

Vil man danse the TIME-WARP har man allerede haft chancen i THE ROCKY HORROR SHOW fra CRL, og nu kommer chancen for at prøve, THE ROCKY HORROR ADVENTURE SHOW, som er adventure versionen af kultklassikeren. CRL vil også komme med en speciel Commodore 128 udgave af ROCKY HORROR, med flere rum, bedre grafik, og lydeffekter. En spændende udvikling af store spil til 128'eren kan måske starte her. Har man en C64/128'er kan man nu få glæde af TAU CETI, der skulle være ude lige nu. Et


BISMARCK


SUPER CYCLE



MONSTER GAME

alletiders rumspil med kompleksitet a la Elite. CRL producerer også en hel del adventurespil, og har fornylig købt DELTA 4, der har lavet crazy adventurespil, som regel parodier på kendte titler. Udsættes THE HOBBIT for dem, så resulterer det i THE BOGGIT, som også skulle være på gaden nu til Amstrad og C64/128, samt THE VERY BIG CAVE ADVENTURE, som har en vis relation til colossal Adventure. CRL's store satsning til efteråret er CYBORG til C64/128, som CRL endnu ikke røber særlig meget om.
Meget, meget mystisk!!!

Snart nyt fra Hewson

Forårets store salgssucces i England, (og i en hvis grad herhjemme), URIDIUM, har faktisk solgt mere end noget andet spil nogensinde, og dets forfatter Andrew Braybrook kommer snart med en ny titel, ALLEY CAT, som er et 2D rumskibs kapløb, hvor man også kan være to spillere, som enten kan skyde hinanden eller samarbejde. Så vidt vides er det kun på C64/128 at denne titel udgives. Vi arbejder hårdt for at få mere information om hvad Andrew nu er ude på. Softwarehungrende Spectrum folk kunne prøve at få fat i QUAZATRON og PYRACURSE, nogle helt fremragende nye spil fra Hewson, kun til Speccy. Intet nyt desværre om Amstrad versioner af Hewsons superhits.

Nye Strategispil

PSS er afgjort en af de bedste producenter af strategispil, og det er dem der har lavet THEATRE EUROPE og BATTLE FOR BRITAIN. Sidst denne måned kommer der to nye spil på gaden fra dem. TOBRUK til Amstrad og Commodore er anmeldt i dette nummer, og den anden titel er BISMARCK, som i første omgang kun kommer til Commodore 64/128. BISMARCK var en af anden verdenkrigs største slagkrydsere, og som den engelske flåde skal man prøve at sænke den, eller hvis man vælger at være kommandør for BISMARCK, så skal man undslippe fra englænderne.

Programmør jagt

Den store sport i England for øjeblikket, er at de kæmpestore softwarefirmaer, ACTIVISION, OCEAN og FIREBIRD opkøber eller laver samarbejdsaftaler med mange af de mindre firmaer, normalt med den aftale at det lille firma fortsætter som normalt med at lave spil, men alt salg af spillene foregår gennem det store firma. Listen over hvem, der styrer hvem ser for øjeblikket sådan ud:

ACTIVISION:
INFOCOM
ELECTRIC DREAMS og
LORICIELS.

OCEAN:
IMAGINE, US GOLD
GREMLIN GRAPHICS
ULTIMATE og
ENGLISH SOFTWARE

FIREBIRD (der ejes af British Telecom):
RAINBIRD, LEVEL 9
BEYOND, ODIN, THOR
og MAGNETIC SCROLLS

Nyt fra EPYX

IC kan nu løfte på sløret om de nye spil fra USA, vi har fået en direkte rapport derovre fra, og vi kan vise billeder fra de nyeste EPYX spil. Helt fantastisk ser SUPER CYCLE ud til at være, der er et 3D motorcykel race a la Pole Position, og SUPER CYCLE skulle efter sigende have en utrolig fart over grafikken. Den kunne blive efterårets bestseller, og den kommer til september/oktober til Commodore 64/128. EPYX har vendt bøtten i THE MOVIE MONSTER GAME, der handler om nogle store grimme monstre, der spreder ødelæggelse i verdens storbyer. Det usædvanlige med dette spil er dog, DET ER DIG DER SPILLER MONSTRET!!!

Man skal nok ikke regne med nogen WINTER GAMES II i år, men det er sikkert at WORLD GAMES udkommer. WORLD GAMES indeholder otte meget sjældne og eksotiske sportsgrene, som f.eks. Sumo brydning, Rodeo ridning, og spring over tønder. EPYX kommer også med et brydespil, CHAMPIONSHIP WRESTLING, som ser ud til at blive endnu bedre end ROCK'N'WRESTLE. Alle nye EPYX spil kommer til Commodore 64/128 og Atari ST, og de nævnte titler udkommer fra september til december.

Paperboy

Et af forårets store hit var afgjort Bomb Jack, og firmaet der lavede den titel, ELITE, er klar med nye arkade maskine konverteringer. GHOST AND GOBLINS skulle lige være udkommet midt i juli, og det næste er PAPERBOY, et virkeligt superspil, som IC kun har set et sted herhjemme. Man er avisbud og skal aflevere aviser i villakvarteret, mens man kører på sin BMX racer. Lyder spændende, ikke sandt!!!!!

Nye Simulationer

Et af denne måneds store hit er SILENT SERVICE, som forøvrigt snart kommer til Amstrad også. MICROPROSE, der har produceret SILENT SERVICE kommer nu med flere nye simulationer. I DESTROYER ESCORT er rollerne fra SILENT SERVICE vendt om. Man skal forsvare en konvoj fra netop ubådene og torpedobådene. Der loves masser af action i GUNSHIP, der er en simulation af Apache helikopteren, som er USA's mest avancerede angrebs helikopter. Folkene bag F-15 Strike Eagle kommer med en ny jetfly simulation, der skulle kunne slå Flight Simulator II og Jet, påstår Sid Meier fra Microprose. Alle spil til Commodore 64/128.

Nyt fra ACCES

ACCES software, skabere af hit som RAID OVER MOSCOW og BEACHHEAD, kommer med to nye spil. Det ene er LEADERBOARD GOLF, et 3D golfspil med fire forskellige baner og fra 18 til 72 huller på hver bane. Senere kommer der et 3D bowling spil, hvor man kan se keglerne ryge i luften i meget flot 3D grafik, siger ACCES. Anmelderholdet glæder sig allerede.

Silent Service



Vi ventede i næsten åndeløs spænding på Micro Prose efterfølger til spil som Acrojet, F15 Strike Eagle og Soloflight, SILENT SERVICE. Flop! Frem på skærmen dukker et guf-guf billede op.

Grafik	94%	
Lyd	49%	
Præsentation:	93%	
Underholdning:	95%	
IC værdi	94%	

Efter dette herlige forbillede dukker der en menu op, hvorpå man kan vælge mellem 3 grupper:

[redacted]

1. Torpedo/
   Gun Træning
2. Konvoj kamp
3. War patrols

[redacted]

Efter man har valgt en af disse muligheder, kommer der en hel række nye muligheder frem, hvor man skal vælge, om det skal være nat og man skal bruge radar eller dag. Efter dette valg kommer selve spillet tonende frem på skærmen. Du ser dig selv stå ved en kommandobro i en ubåd, her kan du så bruge hvad du vil gøre, du kan vælge at gå i maskinrummet, hvor du kan se en damage report, du kan også se ud af et periskop hvor du kigger ud på havet og spejder efter lumske destroyere og andre skibe. Du kan også gå op på broen, hvor det stort set ser ud som ved periskopet. Du har mulighed for at checke de forskellige instrumenter (fart o.s.v.)

Jagter har du også mulighed for at se på et kort (som er praktisk i de hektiske kampe), hvor du har mulighed for at zoome og unzoome, en guf-guf detalje for alle os gamesnarkomaner. På selve kortet kan du også styre din ubåd som er markeret med en sort prik,de andre ubåde (fjenden) er markerede med hvide prikker.

Når du på kortet har kurs mod et af skibene i convojen, går du ned i det tæskelækre kontrolrum, hvor du med periskopet sigter dig ind på skibet, (husk at ret op) og trykker på 'T' for at skyde torpedoen af. Hvis torpedoen rammer vil der komme en fantastisk explosion. Men du skal ikke stå og rose dig selv i al for lang tid, for inden du får set dig om, er resten af skibene på vej imod dig. Nu er det med at have fingren på 'T' knappen eller dykke. Men pas på du ikke rammer bunden, og heller ikke noget med at ligge stille i vandet, for de utrolige japsere smider synkbomber i hovedet på dig. Sørg også for at holde kontrol med maskinrummet så der ikke sker alt for store skader, (hellere stikke af end blive hamret til plukfisk af deres missiler).

Afstanden kan være utrolig stor mellem de forskellige krigspladser, så det vil være klogt at bruge »time scale« til at jumpe fra sted til sted.

VÅBEN TRÆNER FASEN

Hvad ville du gøre hvis du lå i en ubåd og skulle ramme en række skibe i en convoj? Bare gå lige på og hårdt; nej vel. Derimod er det klogt at snige sig bag på dem og angribe overraskende, så vil de blive helt febrilske, og ikke ane hvad de foretager sig.

Desværre er periskopet ikke længere end 30 fod så under den dybde vil det være helt ubrugeligt. Der er jo ingen grund til at studere fisk med periskop.

Tryk på F8 når du mener at du er ny mester.

CONVOJ ACTION FASEN

Her går det hedt for sig på hele 6 forskellige kamppladser,

Noget af det, der ser mest syret ud i den afdeling er: »night visual attack«, lyset i ubåden bliver helt matrødt (lige som i en serie de sendte fra Sverige »ubåden«, og månen er helt med på ideen, den sætter lyse striber i vandet, det er mums.

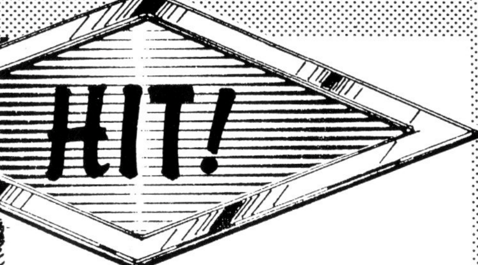
WAR PATROL FASEN

Så er det med at have erfaringen iorden fra de to andre faser i **SILENT SERVICE.** Det er her du først bliver testet for alvor, f.eks. om du kan genkende japsernes krigsskibe. Klarer du ikke testen er det tilbage som rekrut i trænings fasen.

Men hvis man er dygtig (og har læst artiklen grundigt) er det bare at klø på og komme igang.

Kortet viser dig blinkende prikker for din ubåd og fjendens transportmidler og det bedste af det hele, deres dumme (ikke helt så dumme endda) baser, og dem skal du likvidere totalt uden tøven, hvis du bare vil have et spinkelt håb om at klare opgaven. Her er det en fordel at bruge »time scale« knappen for at nå frem til fronten så hurtigt som muligt.

CTBO



KONKLUSION
Så er det med at finde fars tungeste hammer, løbe ind på værelset, låse døren og lave et voldeligt snigmord på sparegrisen.

Testet på: C64/128
Findes også til:
Amstrad, Spectrum
Producent: Micro P.
Pris:
Bånd 178 kr. Disk 248
Import:
Quicksoft, Supersoft

Taster der kan bruges:

R **R: Omskifter mellem for og baglæns sejlads.**

Z **Z: Zoom på kortet.**

X **X: Unzoom på kortet.**

W **W: Sætter spillet i pause mode.**

T **T: Affyrer torpedoerne (ikke dem alle, kun en).**

P **P: Hejser periskopet op og ned.**

F **F: Time scale.**

N **N: Normal time scale.**

D **D: Dykker under vandet.**

S **S: Op til overfladen (eller hvor langt man nu vil op).**

\+ **+: Indstiller kanonen i længere afstand.**

\- **-: Indstiller knonen i kortere afstand.**

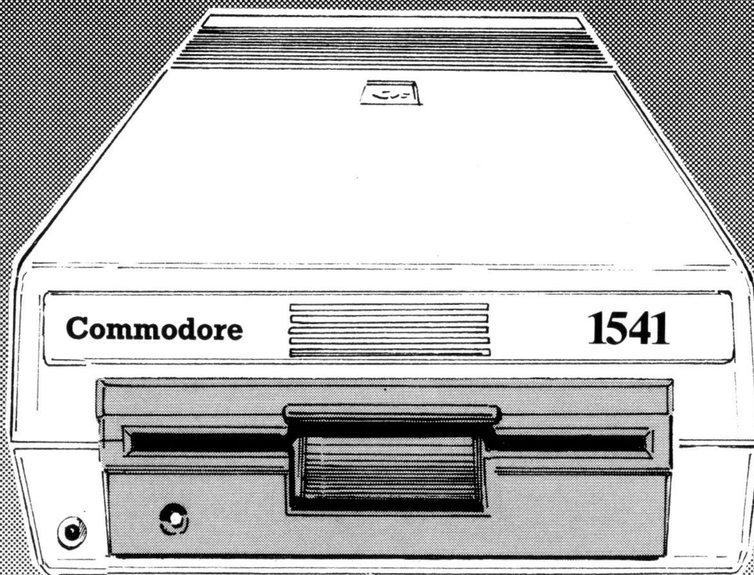
C **C = /Space: »Fake Debi's released«.**

Space eller Fire: Tilbage til kontrolrummet.

R **Ctrl-R: Blow mergency tank.**

E **Ctrl-E: Emergency tank used.**

DISKETTE



For de læsere , der ved hvilken ende af en loddekolbe man skal holde i, bringer vi et tip til 1541-diskettestationen.

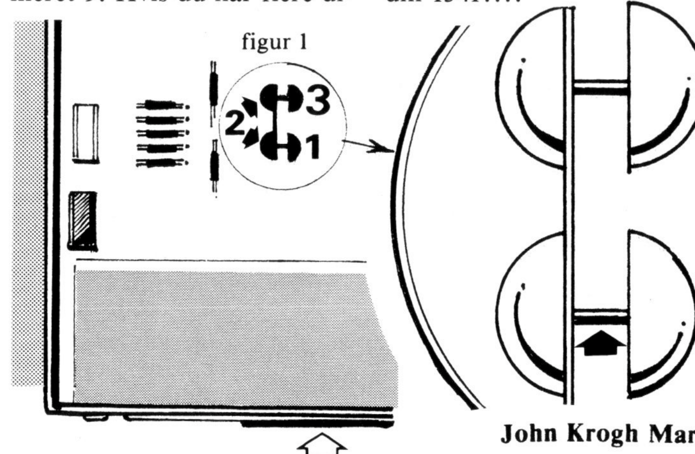
TIP

Hvis man har to 1541'ere og har haft lidt problemer med devicenummerne er her et lille trick som kan hjælpe.

I 1541'erens bund sidder der fire skruer som skal fjernes og du kan nu tage låget af. Du vender den så du har diskette indgangen mod dig selv. På printpladens venstre side sidder der to stik, et sort og et hvidt, midt ud for det hvide stik går du mod højre. Her kommer ud over en række med skiftevis dioder og modstande og to modstande på tværs. Derefter kommer du til to loddeø'er der ikke er brugt, disse loddeø'er kunne godt ligne to H'er (se fig. 1). Den streg i det første loddeø's midte skal du ridse over og den 1541 har nu device nummeret 9. Hvis du har flere diskettestationer kan du ridse begge streger over og derefter lodde en ledning på hver af numrene (1-3) og forbinde dem til to kontakter. (2) skal til midter benene, men nøjes med at lodde en ledning på (2) så kan du lave en lus fra den ene kontakt til den anden (der er ikke plads til to ledninger på printet). Så loddes (1) og (3) til hver sin kontakt og du kan nu skifte mellem devnr. 8-9-10-11, smart ikke.

Du kan nu bore to huller i din 1541 og sætte kontakterne fast.

Hust at efter du har gjort dette, er der ingen garanti på din 1541!!!!



John Krogh Martensen

SAMANTHA FOX

Her i Danmark stønnede Samatha Fox sig til et enkelt mindre single-hit i løbet af foråret, men det er nok hurtigt glemt. I England har hun gjort sig mere bemærket, måske fordi englænderne også har kunnet se miss Fox folde sig ud på TV og i de kulørte blade.

Og hvad har det så med hjemmecomputere at gøre?

Jo, samtidig med at den lille dame med de store fordele indtog medierne, sad nogle marketingsfolk i et mindre engelsk softwarehus, og funderede på hvordan de bedst kunne få solgt nogle programmer, uden at skulle igennem alt besværet med at producere noget, der rent faktisk var værd at betale for.
Altså en ganske almindelig marketingsafdeling med et ganske almindeligt problem. Og når man så ovenikøbet allerede havde et par halvfærdige pokerspil liggende, som ellers aldrig var blevet til noget...

Resultatet belv en ret intensiv reklamekampagne, samt tre pokerspil til henholdsvis Amstrad, Spectrum & Commodore 64, der alle har det tilfælles at efterhånden som man vinder, præsenterer spillet videodigitaliserede billeder af en mere og mere afklædt Samantha Fox. Og så lige for en ordens skyld: Selvom digitaliseringen er rimelig, så redder det ikke spillet.

Jeg prøvede både Amstrad og Commodore spillene og deraf min påstand om at spillene i forvejen var halvfærdige. Der er nemlig ikke tale om en konvertering, men om to helt forskellige spil. Forskellige regler, forskellige pointsystemer og forskellig grafik.

Amstradversionen spiller 7 card stud, en interessant variant, hvor nogle kort ligger åbne så alle kan se dem, og man får 7 kort i alt. Programmet spiller den version rimeligt godt, selvom det kam ned med nakken (eller snarere...) til sidst. Med på Amstradversionen følger også et spil med 3 modstandere, der hver spiller på en lidt særlig måde. Lidt ekstra udfordring, men der skal tålmodighed til mens spillets »højtudviklede kunstige intelligens« arbejder.

Commodoren spiller det ihvertfald her i landet mere almindelige 5 card draw. Og den gør det ikke særligt godt. Efter en halv time havde den ikke flere overraskelser at byde på. til gengæld er kortene på skærmen meget flottere tegnet end på Amstraden, og hvis det kan glæde nogen så kan man i Commodoreversionen se de digitaliserede billeder samtidig med at man spiller spillet.

Hvis du vil lære at spille poker, eller skal bruge lidt øvelse, så kan disse programmer godt bruges. Der følger regler med spillene, de er nemme at kontrollere (en slags menustyring) og spiller ragtime-musik en gang imellem (bedst på Commodore selvfølgelig).

Hvis det ikke er spillet, der interesserer, så køb Ugens Rapport og få billederne i farver.

Martin

Commodore:	
Grafik	80%
Lyd	88%
Præsentation	70%
Underholdning	55%
IC-værdi	70%

Amstrad:	
Grafik	70%
Lyd	75%
Præsentation	70%
Underholdning	65%
IC-værdi	70%

Testet på:
Amstrad og Commodore 64
Findes til:
Amstrad, Spectrum & Commodore 64/128

Producent:
Martech
Pris:
Bånd 159 kr. - Disk 229 kr.



Samantha Fox

Articfox

Amiga

I Articfox er vi nogle år ude i fremtiden. Rumvæsner har invaderet antarktis, og er nu i færd med at omdanne jordens atmosfære med total udslettelse af menneskeheden til følge. Som om det ikke var slemt nok i forvejen, viser det sig nu, at rumvæsnerne også har omringet antarktis med et kraftfelt. Et direkte angreb er derfor umuligt, men...

Man har fundet ud af at det er muligt at svække kraftfeltet i nogle sekunder således, at en kampvogn kan trænge ind i det besatte område. Et naturligt valg af køretøj er Articfox. En hyper avanceret kampvogn som er skræddersyet til indsats i polaregnene. I Articfox er det din opgave at stoppe rumvæsnerne (ødelægge deres hovedform), inden de når at omdanne hele atmosfæren og samtidig ødelægge så meget af fjendens materiel som muligt.

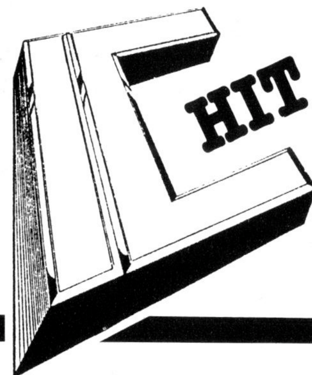
Articfox er spækket med smarte detaljer og man mærker fra starten, at der her er tale om et skræddersyet Amiga-program og ikke som f.eks. Skyfox og Hacker en konversion. Programmørerne hos Dynamix (som mange sikkert husker fra Stellar 7) har til fulde forstået at udnytte Amigaens store hukommelse og overlegne grafik og lyd. De forskellige fjender (kampvogne, fly m.m.) bevæger sig glat i 3D uden så meget som at blinke, og her er der endda tale om solide figurer og ikke, som i f.eks. Elite, hvor man kun ser rammen. Desuden har Articfox den mest realistiske lydeffekter, jeg har hørt til dato. Lyden af missiler, skud, og kampvognens larvefødder er så realistiske, at man ikke et øjeblik er i tvivl om at man virkelig kører kampvogn, og gør derfor spillet mere spændende.

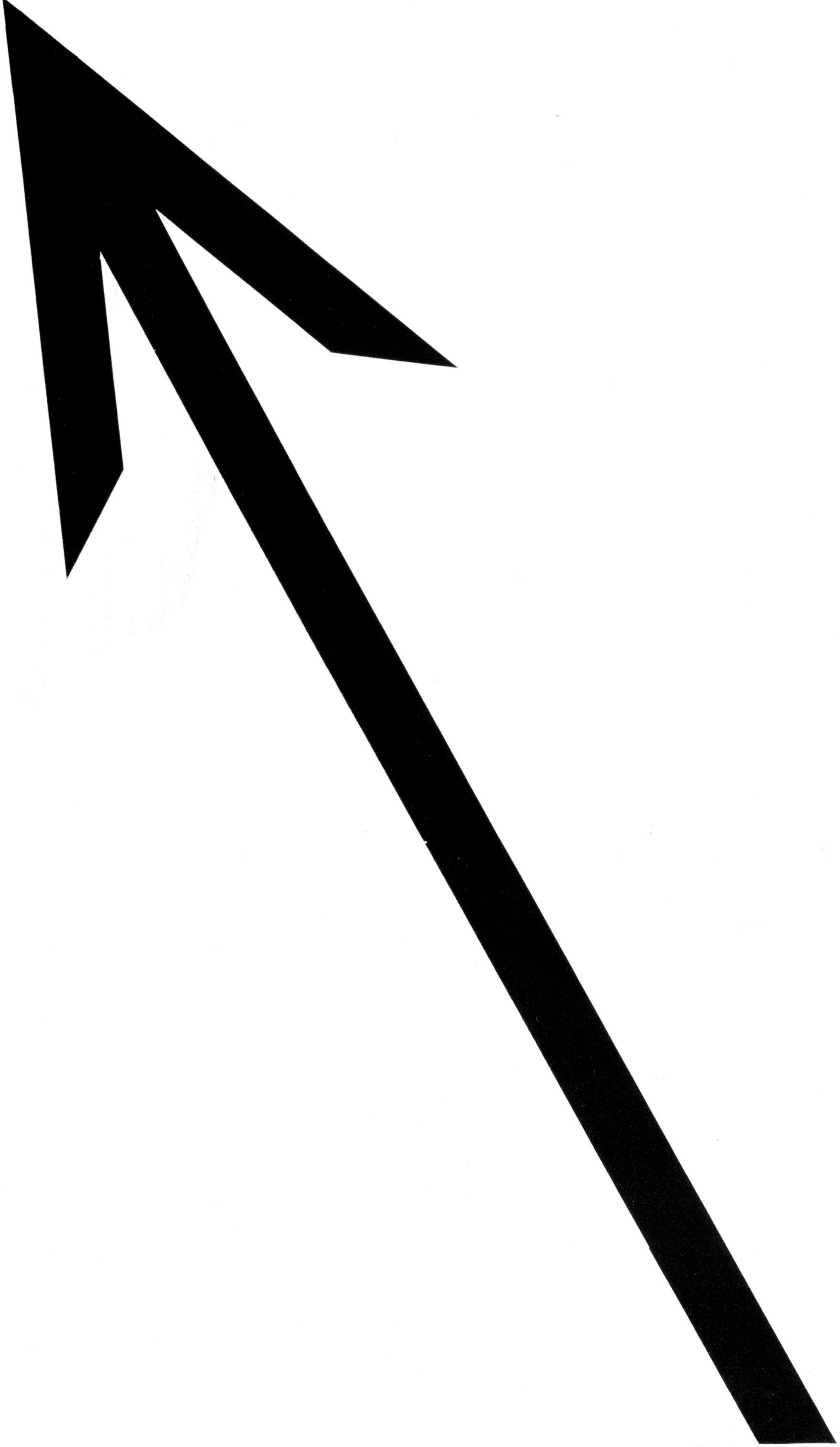
Af andre features der viser at Articfox er mere end et simpelt shoot ém up kan bla. nævnes: Bjerge, snevejr, relativ reverse, dig in og styrbare missiler (som i virkeligheden er en lille flysimulator). Det kræver således også en hel del strategi at fuldføre missionen, og man står derfor hele tiden overfor strategiske overvejelser. Skal man f.eks. køre over bjerget (med fare for at blive opdaget) eller tage den lange tur uden om (og dermed miste tid?).

Hvis man endelig skal kritisere noget ved Articfox må det så bestemt være dens pris (jeg gav 27.95 dollar i USA), men på den anden side får man et program, hvis kompleksitet kan holde en fængslet i månedsvis, og det er kun begyndelsen...

Grafik	85%
Lyd	90%
Handling	95%
Underholdning	95%
IC-værdi	90%

Thomas







Amstrad Computer Show

På Englands første stegende sommerdag i år, fredag d. 13/6, havde mere end 3000 Amstrad fans taget opstilling foran showcenteret Novotel i udkanten af London, før starten på den fjerde Amstrad computer messe på blot på blot 7 mdr. Velvidende om de sidste messers utrolige succes, havde arrangørerne denne gang sat alle sejl til, for at gøre netop denne udstilling til noget specielt. Både udstiller antallet og gulvarealet var fordoblet, og mere end 30 nye firmaer var med for første gang. IC's udsendte medarbejder Henrik Thomsen var blandt de ca. 30.000 besøgende, der, i løbet af udstillingens 3 dage, fik mulighed for at se på det sidste nye af Amstrads forunderlige verden, og her er hans London rapport:

I de tre dage hvor det fjerde Amstrad Computer Show stod på, var Novotel et sandt mekka for alle Amstrad fanatikere, som kom valfartende fra alle europas lande, for at se det sidst nyudviklede i både Hardware og Software. Ingen gik skuffede derfra, selvom det kun var små 2 mdr. siden sidste udstilling. På softwaresiden var alt for få af de store producenter repræsenteret, men så var der desto bedre mulighed for at prøve bl.a. Mirrorsofts »BIGGLES« eller Alligatas Melt Down. Softwaremarkedet er hurtigt skiftende, men til al held følger de danske importører ganske godt med udviklingen, så spillet »BIGGLES«, der er bygget over legenden om flyver majoren James Bigglesworth, kan næppe være ukendt for det spillende Amstrad publikum. Helt anderledes er den danske opbakning af hardware, for her er englænderne langt længere fremme end os.

På messens første stand holdt Screens Micro Distributors til. Screens er de engelske distributører af de tyske vortex produkter, som næppe er ukendt for Amstrad entusiaster. Her præsenteredes den nye vortex diskettestation kaldet »X-drevet«, hvilket en overgang tiltrak så mange interesserede, at indgangen til messen var total blokeret i flere minutter. X-drevet er et 5.25'' drev med en kapacitet på 1MB, blot bruger X-drevet Amstradens indbyggede diskinterface (altså kun for CPC464 m. 3'' disk, 664 & 6128 ejere), hvorved væsentlige besparelser opnåes i forhold til vortex's tidligere diskdrev. Screens bød også på de velkendte RAM udvidelser, som vi testede i første nummer af IC, samt diskettestationerne F1-S og F1-D, der allerede har været på markedet i snart 1 år. Screens stod ligeledes for show'ets største overraskelse, da de, søndag morgen, pludselig stod uden produkter. Næppe mærkeligt på en salgsmesse, men grunden var helt uventet at de tyske repræsentanter fra vortex, p.g.a. utilfredshed over Screens salgstaktik, rejste hjem med det resterende demo-udstyr, og meddelte at Screens ikke længere var distributører for vortex i England. Den tyske salgschef Barbara Goetz kunne i den forbindelse tilføje, at den danske importør CT Data faktisk har solgt betydeligt mere end Screens, hvilket virker meget overraskende, når Englands størrelse tages i betragtning.



X-drevet

 LONDON

En speciel nyhed for de danske software kopister kom fra firmaet Mirrage Micro, som havde produceret et kopi interface ved navn Mirrage imager med en indbygget hukommelse på 8K ROM og 8K RAM. Interfacet kan kopiere alle kommercielle spil, påstod den selvsikre salgschef, selv programmer som Elite, der elles optager uhyggeligt meget plads i hukommelsen. Mirrage Imager kan både kopiere bånd-bånd, bånd-disk, disk-disk og disk-bånd, men det som gør den »lovlig« er, at interfacet skal sidde i datamaten, hvis et spil SAVE't hermed skal hentes ind igen. Tillige koster nyheden nær de 50 pund (ca. 650 kr.), hvilket nok er i overkanten for den luxus at kunne lægge alle sine spil på disk.

Bagerst i underetagen havde arrangørerne lavet et lille auditorium med plads til ca. 150 mennesker, hvor udstillerne kunne leje sig ind for 1 time af gangen, og demonstrere deres produkter på en stor wide screen. The Amstrad Theatre, som rummet blev kaldt, bød også på spørgerunder, hvor publikum kunne stille spørgsmål til et panel, bestående af de fire personer, som har ledet udviklingen af computere hos Amstrad. The Amstrad Theatre var et absolut adspredende moment på den brogede messe, og ideen vil uden tvivl blive gentaget på de kommende udstillinger.

Resten af underetagen bar generelt præg af, at Amstrad Computer Show er en salgsmesse, idet hovedparten at udstillerne var software distributører eller forretninger, der ikke selv havde udviklet noget af betydning, men til gengæld så repræsenterede de firmaer, der ikke fik booked plads i tide. Overetagens 2 rum var anderledes belagt med »udviklende firmaer«, og her var de fleste nyheder da også at finde. Både Midi-interfaces og modems var med, dog som pre-releases, dvs. endnu ikke helt færdige produkter, men det er trods alt rart at have lidt tilgode.

En af de spændende nyheder var noget nyt software til Amstrad AMX musen, som er blevet utrolig populær i England. Foruden et nyt utility program til total manipulering af skærmen, annoncerede Advanced Memory Systems hele 3 nye titler, bl.a. Pagemaker, som absolut tegner til at blive et spændende program. Pagemaker er en slags tekstbehandling, som kan indføje billeder, multifonts, rammer osv, så en færdig A4 side i magazin-stil kan dumpes ud på en matrix printer. Et tilsvarende program Magazin maker var også på tale, tillige med et 3D animeringsprogram.

På nabostanden fandt vi endnu et tegneredskab i form af Grafpad II; En A4 størrelses tegneplads med en elektronisk pen, der lader fx. fotografier, stregtegninger o.l. blive overført korrekt til skærmen. Grafpad II har tidligere været anmeldt i danske blade, men ikke med det nye ART + software, som virkelig er en forbedring af tidligere versioner. Grafpad II er ikke noget billigt redskab til Amstraden, men den tiltrak alligevel utroligt mange interesserede, ikke mindst p.g.a. ideen med et bræt, der agerer et almindeligt stykke papir, hvilket er betydeligt lettere og mere smart at bruge end Joysticks, mus eller lyspenne. Grafsales har nu også færdiggjort et Grafpad til Joyce, men det medfølgende software er primært til diagramudlægning og tekniske tegninger.

Apropos tekniske tegninger. På standen, ved siden af Amstrad selv, var Timatic System placeret. De havde 3 store nyheder med, hvoraf een af dem opfyldte det hul, som den udeblevne PC kompatible fra Amstrand havde skabt. Nyheden var intet mindre end et CAD/CAM program, som gør 6128 og Joyce til verdens billigste CAD/CAM maskiner. Det lækre ved Micro Draft, som programmet hedder, er at det både kan læse og skrive AutoCAD filer, dvs. bruge datafiler fra en IBM computer. Timatic havde også lavet et ekstra drev til Joyce i standart formatet 5.25'', som understøtter fornævnte MicroDraft i at læse/-skrive MS- og PC-DOS, men måske lige så spændende var deres kombinerede EPROM brænder og ROM kort. EPROM brænderen XROM kan nemlig brænde både BASIC og maskinkode ud i en EPROM, så alle kan være med. Alle disse ting kommer vi nok til at høre mere om, for Timatics direktør Nick Young kunne fortælle, at det vil blive CT Data, der fremtidigt vil stå for distributionen af deres produkter i hele Norden.

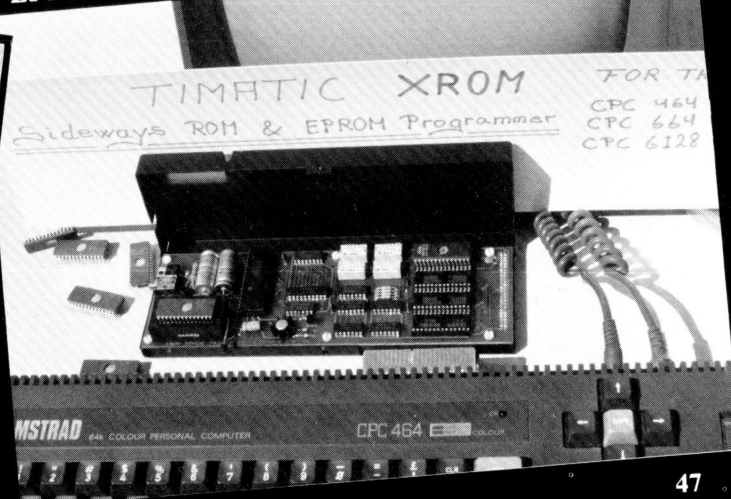
THE ELECTRIC STUDIO hørte også blandt de opsigtsvækkende med en lyspen til Joyce. Demo-programmerne, som blev vist på standen, var aldeles spændende, og pennen så ud til at være mere nøjagtig end nogen lyspen jeg tidligere har set. Desværre beskæftigede ELECTRIC STUDIO sig ikke meget med lyspennen til 464/664/6128, men de kan nærmest ikke dadles herfor, idet Joyce var den absolut fremherskende computer på overetagen. Samme firma meddelte iøvrigt, at der er forhandlinger igang med et dansk firma om distributionen i Danmark, så ES lyspennen er sikkert også et produkt vi vil komme til at høre mere til.

Egentlig er messen meget større end beskrevet her. Det er som at gå på markedet i Petticote Lane en lørdag formiddag - ligegyldigt hvor meget man kikker, kan man ikke nå at se det hele. Jeg kan dog absolut anbefale et Amstrad Show som en ferie attraktion, hvis du kommer til England på det rette tidspunkt. Det skulle være muligt, for udstillingerne afholdes faktisk så tæt, (ca. hver anden måned) at det ikke skulle være svært at få en ferietur til at passe sammen med messe-datoerne. Jeg kan kun savne sådanne udstillinger her i landet, men dertil er danskernes indsats på både hard- og software siden nok for lille. Showet fastslog dog det faktum, at Amstrad ubestridt er Englands mest populære computer, og at hver en ny Arnold har en tendens til at blive højere end sin foregående bror.

Henrik Thomsen



Grafpad II



EPROM brænder

BILLIGSPIL I OFFENSIVEN!



Intet kan tilsyneladende hindre, at billigspillene tager en voksende del af Games-markedet. Vort hårdt prøvede anmelder-team har fået et ordentlig læs billig-spil til test.

Til alles forbløffelse fandt de et IC-HIT imellem. Det var »Thrust« fra Firebird, mens Mastertronics spillene havde god gennemsnitskvalitet. Americana kan diske op med nogle udmærkede (3-4 år gamle hits) til en billig pris. Her var der et par guldkorn at hente, hvilket er mere end man kan sige om Players spillene.

For snart et år siden begyndte der at dukke Mastertronic-spil op, der var fuldt på højde med spil til mere almindelige priser. Mastertronic spillene koster kun 1/2 til 1/3 af et almindeligt spil, og de begyndte at erobre meget betydelige markedsandele. Det har naturligvis fået andre firmaer til forsøge at gøre dem kunsten efter.

De fleste spil der i dag ligger i forretningerne til mellem 40 og 60 kr. kommer under specialiserede lavpris-labels som Players, Americana, Firebird Silver og selvfølgelig Mastertronic. Disse firmaer producerer mængder af titler, nogle er tidligere fuldpris titler, der får et comeback, nogle er hjemmeprogrammerede ting, der kun lige har nået at få en officiel label på, og nogle titler bliver produceret specielt til dette marked. Der er altså nok at tage fat på.

Commodore 64/128:

Americana

New York City — kr. 49,-

Som en-dags turist i New York skal du nå at se alle de kendte seværdigheder i byen. Empire State, Central Park Zoo og mange andre steder skal besigtiges før dit besøg er overstået. Du har en bil, 800$ og 10 gallons benzin. Med 20 km/t kører du rundt i din bil og prøver at kæmpe dig igennem den tætte trafik af hensynsløse bilister og damptromler. Det går ikke særlig stærkt, men ideen i selve spillet er ny, selvom man bliver sentimental når man ser de små action baner der gemmer sig på de berømte seværdigheder. Alt i alt: En forfriskning i 50 kr.' klassen, et lille morsomt køre-rundt spil.

IC-værdi 85%

Neutral Zone

Dette spil er et shoot-em-up, det var det i hvert tilfælde i de første 30 sekunder, hvorefter

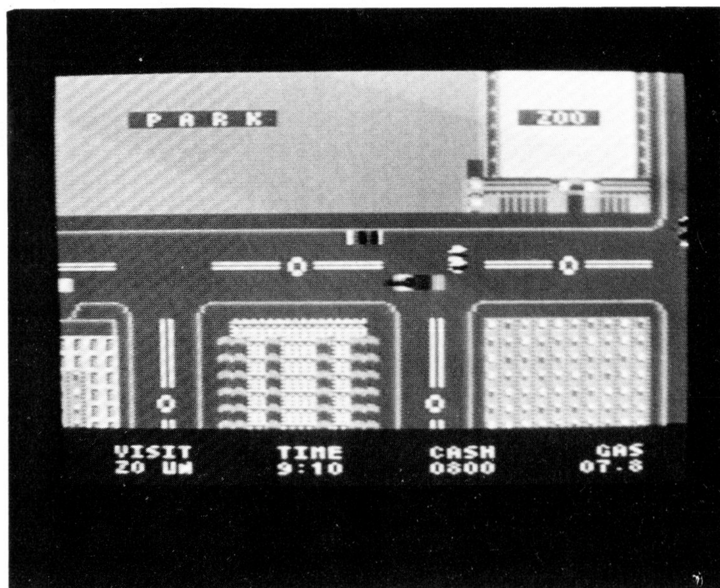
IC-Vi zap'per bare derudaf!

testholdets udgave kørte ned hver eneste gang og på begge sider af båndet, så der kan være tale om en generel fejl.

IC-værdi 00%

Moon Shuttle

På en rutinetur med dit rumskib bliver du overfaldet af vilde horder af vildt zappende fjendtlige rumskibe. Men med din indbyggede Super-Zap rumkanon fjerner du dem for at fortsætte din vej igennem et meteorbælte, kun for at blive overfaldet af nye skibe. Spillet er i simpel Galaxia-stil med kun venstre, højre og ZAP. Afveksling er begrænset til skiftet mellem monstre og meteorer og ligeså



snart du har fjernet de fire forskellige slags fjender begynder spillet forfra med let øget hastighed.

IC-værdi 65%

Shamus

Du befinder dig i The Shadows hule. Stedet er fyldt med monstre og du er alene med din ION-SHIVES. Målet med din færd er at eliminere The Shadow, men først må du kæmpe dig igennem de fire farver som hulen er delt op i. Selve spillet minder i høj grad om Mummy, men det går langsommere og nogle gange reagerer figuren ikke helt som den burde. I det lange løb bliver spillet kedeligt især hvis man er garvet Mummy-spiller.

IC-værdi 43%

Sentinel

Dit stjerne-system bliver angrebet af aliens og du er blevet udtaget til at forsvare verden. Spillet er et 3-D starwars spil og det har man jo set før. Spillet kan være overordentlig irriterende når man er i nærkamp med fjenderne.

Men udover det er det meget avanceret med flere forskellig slags modstandere og en lang og indviklet opgave.

IC-værdi 55%

Players
kr. 39,-

Velocipede

Mr. Megafat samler sin cykel for at tage en tur på stranden, men helt så nemt er det nu ikke for på vejen møder han mange forskellige forhindringer, snegle så store som din cykel og kæmpefrøer. Hver gang han dør må Mr. Megafat samle sin cykel og pumpe den op hvilket i begyndelsen er meget morsomt, men i det lange løb bliver ekstremt irriterende. Grafikken er godt lavet og animeringen er god, men det redder ikke spillet fra at blive kedeligt ret hurtigt. Spillet er forøvrigt lavet i Sverige!!

IC-værdi 63%

Desert Hawk

ADVARSEL!! Dette spil er dårligt. Ideen er at du med en helikopter skal flyve rundt og samle små nødstedte tændstikmænd op fra jorden samtidig med at man bliver beskudt. Har du hørt det før? Jeg har ihvertilfælde set det som BASIC-listning adskillige gange før.

IC-værdi 40%

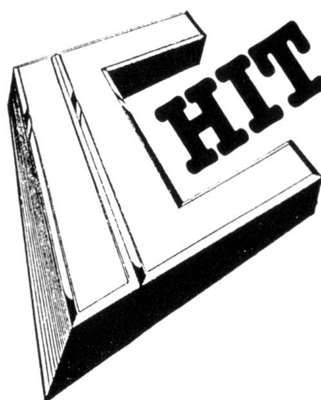
Electrix

OK, med Desert Hawk troede vi at have fundet DET mest elendige spil men så loadede vi Electrix. Strømmen i Los Angeles er blevet afbrudt og du er blevet sat til at slå den til igen. Det kedelige er at spillet bygger så meget på at man springer lige i det rette sekund med sin lille mand. Spillet er delt ind i et antal linier hvor monstre farer frem og tilbage, men testholdet kom aldrig videre end den første.

IC-værdi 30%

Firebird

Thrust



Det sker fra tid til anden, det er sjældent men det sker, at man støder på SPILLET. Man taber pusten og kan bare stirre uforstående. Dette er tilfældet med THRUST, det er bare godt.

Og som så ofte er det faktisk meget enkelt. I THRUST styrer du et lille rumfartøj der skal ned på en klode og hente et stort rundt batteri. Det bedste ved spillet er faktisk den måde man styrer, de fleste kender den fra LANDER, med to knapper drejer man til højre og venstre og med en tredie THRUST'er man. Dette system giver muligheder for luftakrobatik der simpelt er prisen værd i sig selv, og især når man har batteriet på slæb kræver det virkelig evner at overleve. Alt dette og meget andet gør THRUST til det spændende og utroligt fængslende spil det er. Alt er fedt, selv melodien i starten er fed, og det hele for kun 39 kr!!!

Spillet har kun en forfærdelig fejl, som der dog burde kunne rådes bod på: Mangelen på en Amstrad-konvertering.

IC-værdi 96%

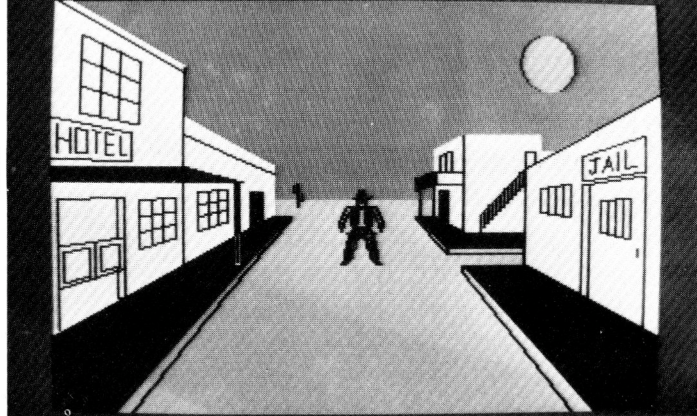
Americana
kr. 49,-

Slamball

Vi har efterhånden set et par spil med navne som Pinnball, Smashball eller som denne udgave Slamball. Men noget kunne tyde på at dette spil har det hele. Om det bare er af ren uvidenhed, men efter min mening har man for lidt kontrol over tingene. Bolden flyver forvirret rundt og pointene styrter ind, men spilleren kan kun sidde tilbagelænet og se på det. Før det hører til sjældenhederne at bolden kommer i nærheden af en af de ni arme man kan kontorllere. Som flipperspil er det OK, men som spil i sig selv, Hmmmm.

IC-værdi 65%

Soft ware



BILLIGSPIL

Amstrad Firebird kr. 40,-

Spinky Harold

Men det er ikke lige slemt alt sammen. I dette spil hvor hovedpersonen er pindsvinet Harry, gælder det om at spise sig godt mæt før vinteren sætter ind. Føden finder du i en have og under jorden hvor du hopper rundt med små skægge afsæt. Animationen af Harry er morsom og der er fine finesser i spillet. F.eks. spiller det en melodi mens spillet loader. Nogle vil måske mene at det trækker lidt ned at perfekt timing er så vigtigt, men alt i alt er Spiky Harold et godt lille spil med udfordring til et godt stykke tid.

IC-værdi 70%

The Wild Bunch

Howdy Parner. What name do you go by? TWB er en slags Wild West simulation, hvor man rejser rundt mellem 5 byer for at fange 5 medlemmer af The Wild Bunch for dermed at rense sig selv for en mordmistanke. Som det fremgår af indledningsreplikken er spillet ikke uden en vis stemning, men efterhånden opdager man at de 5 byer er fuldkommen ens og at de smarte replikker bliver styret af en tilfældighedsgenerator med et ret begrænset ordforråd og at hele herligheden sandsynligvis er skrevet i BASIC. Det behøver nu ikke at være nogen hindring for en god simulation, hvor spillet går på at vægte forskellige faktorer mod hinanden. Her er det mest styrke, tid og penge det handler om. Men styrke og tid kan købes, og penge kan skaffes ved at spille poker med de lokale. Det er som at tage slik fra små børn. Ensformigt i det lange løb.

IC-værdi 65%

Players kr. 39,-

Trollie Wallie

Trollie Wallie er i problemer og Trollie Wallie det er dig. Trollie skal nemlig købe ind og det kan jo være lidt af et problem, især hvis man som i Wallie kun kan bære 5 varer og derfor hele tiden skal over til kassen. Men udover Wallie, som mest af alt minder om en emmenthaler på stylter (hørt det før?), er butikken fyldt af diverse monstre der er ved at forsørge deres weekend indkøb. Men i det lange løb går det for langsomt og så var der lige den meget dumme ting at hver gang Wallie træder i spinaten skal man vente et godt stykke tid. Og så begynder man helt forfra.

IC-værdi 55%

Killaped

Ja, rigtigt. Det ER endnu en udgave af det efterhånden meget gamle actionspil Centipede hvor landingen udspilles i en skovbund hvor alskens småkryb med et tusindben i spidsen angriber hovedpersonen. Jeg må sige at jeg har set bedre udgaver af det, men denne udgave har en lille bonus: tale. Og det uden at man har tilsluttet nogen talesyntese. Kvaliteten af talen er så høj at det lykkedes testholdet at decifrere alle udtalelser maskinen kom med, med undtagelse af en.

IC-værdi 65%

Magic Clock

Dette er ikke noget spil, dette er et undervisningsprogram for folk der lige har lært at sige »What is your name« og »My name is Vigo« og målgruppen er derfor meget begrænset. Det er så meningen at programmet skal lære eleven at sige »What is the clock?« og »It is six o'clock«. Ligesom Killapede har Magic Clock indbygget talesyntese til at hjælpe med udtalen, men jeg gad nok høre nogle der havde lært at udtale engelsk pr. computer. Men til at lære de ord der har med klokken at gøre er dette program uden tvivl udemærket. En bonus som jeg er tilbøjelig til at give 40 kroner for er at hver gang man skifter menu kommer der en lille fugl ud af det tegnede ur og siger »Cuckoo« på en måde der simpelthen siger spar-to.

Cuckoo-værdi 80%

Nuclear Heist

Som det simple action-spil det her er, ville jeg egentlig gerne sammenligne det med Space Invaders, men ved nærmere overvejelse er det nok uretfærdigt. Mod Space Invaders selvfølgelig. I Space Invaders er der bunkers og bonus-skibe og ekstraliv, og invaderne bliver hurtigere og hurtigere. I Nuclear Heist er dit skib i venstre side af skærmen, og invaderne kommer fra højre. Hvis de når over til venstre er du død. Okay, det er nogle meget pæne invaders, og skibene bevæger sig glat og hurtigt på skærmen, men helt ærligt...

IC-værdi 65%

Mastertronics kr. 40,-

Into Oblivion

Mastertronic har udviklet en smag for serier. Into Oblivion er således en slags fortsættelse af Soul of af Robot, men det behøver nu ikke betyde at selve spillene har meget med hinanden at gøre. Into Oblivion er et labyrintspil. Det varer måske et stykke tid før det går op for spilleren at det forholder sig sådan, men sådan er det. Fra hvert rum (skærmbillede) kan man i op til 4 retninger, til siderne ved bare at gå over kanten af billedet, og op og ned ved hjælp af parkerede rumskibe. Nogle rum indeholder nøgler til rumskibe, ekstraliv o.l., andre er giftige og i alle er der fjender som man kan skyde på hvis de kommer i vejen.

Der er 2500 rum!

Det betyder at man er nødt til at tegne et kort, men ak og ve... Der er ingen pauseknap! Så mens man fumler med sit kort, der hurtigt kan komme til at fylde flere ark papir, er man under stadigt angreb. Det lyder måske rasende irriterende, men uden den ekstra udfordring ville spillet faktisk være for let, så hvis man ellers kan lide at tegne kort er her en ny og anderledes udfordring.

IC-værdi 80%



IC-Ekko

Et blad som IC skal selvfølgelig have en læserbrevkasse, og derfor følte vi os også lidt dumme da vi opdagede at vi havde glemt at opfordre læserne til at skrive ind i nr. 1. Der var heldigvis nogen, der ikke behøvede opfordringen.

Det lader til at folk, der har læst første nummer, har lidt problemer med vores navn, og det er der egentlig ikke noget at sige til. Selvom bladet hedder IC, så vrimler det med BITs i det første nummer. Vi har diskuteret det meget på redaktionen og selvom Ronnie Rubberduck, redaktionens ufrivillige kæledægge, fra sin residens i det chefredaktionelle badekar, benægtet ethvert kendskab til affæren, så er der ingen tvivl: DET ER EN AND.

For nu at vende tilbage til brevkassen, så havde vi lidt problemer, for hvis læserne sender breve ind, så skal der jo også være nogen til at svare på dem.

Vi havde en ung dame på prøve som læserbrevsredaktør, men hun havde vist misforstået jobbet, for da vi sagde at hun skulle forsøge at skrive noget, der kunne stimulere vores unge uerfarne læsere, kiggede hun mærkeligt og sagde at vi vist var nogen værre nogen, så nu har vi skrevet svarene selv.

Så må vi jo håbe at den pæne pige kan finde et job et andet sted i branchen.

Hej IC!

Her er nogle tips om hvordan I kan gøre jeres udmærkede blad endnu bedre: Jeg mener det ville være en god ide med en læser-brevkasse. Og så kunne I måske også starte nogle flere feature-artikler. (F.eks. en serie om programmerings-sprog.) Eller hvad med en artikel om forkortelser i computerverdenen.

Det ville også, tror jeg, være smart med et simplificeret karaktergivningssystem når I tester spil. (Hvad er forskellen på et spil med karakteren 72% og et med 73%?). I kunne f.eks. bruge skalaen fra 1 til 5 stjerner. (Fra »Hvis du køber dette spil vil du aldrig kunne se dine kammerater i øjnene igen« over »middel« til »Hvis du **ikke** køber dette spil vil du aldrig kunne se dine venner i øjnene«.)

Jeg synes det er en god ide med jeres brevkasse for eventyrere, som er faret vild. Desuden synes jeg at jeres blad er lykkedes enormt godt og jeg glæder mig til de kommende numre. (Kun synd I kun udkommer en gang hveranden måned.)

Jens Kann-Rasmussen, Holte

Ekko

Tak for de gode råd. Som du kan se er vi allerede begyndt at følge et af dem. Det er noget andet med de serier du foreslår. Programmeringsartikler har en tendens til at blive lange og kedelige. Men der er selvfølgelig undtagelser.

M.h.t. karaktersystemet: Hvis der er en forskel mellem spillet på 72% og det på 73%, så er det at en eller anden fanatiker på software-redaktionen insisterer på at det ene spil skal have bedre karakterer end det andet.

Hvis du vil have en simplere og mere sigende liste så prøv denne her:

0-10%	**Anmeldt til Amnesty International eller den lokale dyrlæge.**
11-30%	**En dyr måde at købe databånd på.**
31-50%	**En straf i sig selv.**
51-70%	**Du var advaret.**
71-80%	**Ikke noget særligt.**
81-90%	**Godt spil.**
91-95%	**Virkelig godt. Køb det.**
96-98%	**Det meste af redaktionen er i ekstase.**
99%	**Resten af redaktionen er besvimet af udmattelse efter 2 døgn foran skærmen.**
100%	**Science Fiction.**
derover	**Næste nummer er udsat, mens hele redaktionen efter aftale er taget 3 uger til Hawaii betalt af et anonymt softwarefirma.**

[redacted]

Fornylig så jeg dette blad i kiosken, og ville prøve at se hvad det var for noget, endelig et nyt dansk blad, men helt ærligt hvad er det for noget underligt noget I har samlet her. Det synes mig at være lidt sent med et Commodore/-Amstrad/Spectrum blad, for disse computere er ved at forsvinde ud af markedet, og i løbet af i år vil mange købe de billige PC'ere, for hvem gider eje en simpel Commodore, hvis Basic ikke en gang kan renummere. Til PC'ere findes meget mere software, og ikke alle disse barnlige spil, som kun er for børn under 12 år eller medarbejdere på IC (er gennemsnitsalderen over 12????) Man burde levere en sut med hver eneste Commodore/Amstrad der sælges, og ca. 500 gratis fordummende spil, for enhver der ejer en sådan maskine har tilsyneladende ingen skrupler med kopiering af software. Mon ikke det var en god ide at lave en tegneserie istedet, for tegninger er vist det eneste I kan finde ud af.

Claus Jørgensen, Herning

IC SVARER

Kære Claus, vi har straks indset problemet, og blad derfor straks om til vores nye PC side, SLIPS AND CHIPS, hvor du vil finde noget, der er værdig for din intelligens. Vidste du forøvrigt af ca. 60% af alt software, der sælges er spil, og gennemsnitsalderen for en Commodore 64/128 ejer er ca. 15½ år, men okay vi skal ikke presse dig for hårdt. Hvis ikke IC falder i din smag, kan vi ellers anbefale et andet data-blad, der sikkert kan fortælle dig om spændende programmer til 10.000 kr. stykket, ligeså meget som selve PC'eren.

[redacted]

Hej IC!!!!

Det glæder mig endelig at se et spændende dansk blad, der har hjernen og hjertet det rigtige sted, nemlig på hjemmecomputermarkedet. Alle de andre såkaldte »hjemmecomputer« blade er nu fyldt til randen med stof om alt andet end hjemmecomputere. Selv har jeg en Amstrad 464, og det er en virkelig dejlig maskine, og jeg synes godt I kunne have mere Amstrad stof i bladet. Kan I også svare mig på, om hvorfor spillene til Amstrad altid kommer senere end til 64'eren, og som regel er de dårligere. Amstrads opløsning er ellers ligeså god og bedre end på C64. Hvordan nogen kan holde ud at have en så dårlig maskine, der er flere minutter om at loade fra disk, eller skulle man hellere sige papskivelager, og den har

jo et totalt tåbeligt udseende. Mekanisk er Commodore virkelig dårlig; en af mine venner er nu på sin fjerde strømforsyning på fjorten dage. Og hvorfor i alverden skulle man købe en C128, når man kan få en Amstrad 6128 med monitor og disk. Må vi få al magt til Amstrad.

Niels Bang Olsen, Kastrup

Svar

Ja det er jo en glæde at høre fra et intelligent menneske, selvfølgelig er Amstrad bedre end Commodore, HVAD AVVVVVVV !!!!

(En tung FAST-LOADER flyver gennem redaktionslokalet)

Al magt til AM... Gong!!!! Al magt til Commodore!!!!

Lør. 19/5-86

til 'jens'

Først tilykke med et rigtigt fedt blad , absolut Danmarks bedste!!!
Angående artiklen én crackers bekendelser'har vi følgende rettelser,
The softteam startede i sin tid med Judge dredd , daddy , frankenste
in . Senere kom magic m ind i gruppen , og frankenstein ændrede
navn til gi-joe. Så softteam 'nu i skrivende stund består af ':
JUDGE DREDD , GI-JOE , MAGIC M , DADDY .
MAGIC M og DADDY holder orlov fortiden indtil AMIGAEN dukker op.
Der ligger f.eks allerede 5 org. spil dg venter på at blive 'fikset'
Imens fortsætter Judge Dredd & GI-JOE med at 'swappe'med vennerne i
tyskland , holland , england , usa , italien o.s.v . Og krigen fort-
sætter mod Danish elite (dcs , psi)
Iøvrigt syntes vi at antallet af DC programmer er lidt overdrevet
1oo lyder mere rigtigt
Hvorfor nævnte du ikke at [redacted] har arbejdet på ALT OM [redacted] ?
Fortsæt med at berette om AMIGAEN (som nok er kommet når næste num-
mer kommer).
Det kan da ikke være rigtigt at Danmarks bedste computer blad kun udkommer
en gang i kvartalet ???

Venlig hilsen,

Softteam

Desværre er ikke alle jeres »kollegaer« i branchen ligeså begejstrede for omtalen.

Nogle har overbevist Jens om, at det ville være gavnligt for hans helbred at indstille skriverierne.

Hej IC!

Da jeg så jeres blad på hylderne i min kiosk blev jeg nysgerrig og købte det, så efter at have læst bladet et par gange kommer min kritik.

Omslaget er perfekt. Af den fremgår det, at I er meget software-orienterede. Det var også overraskende at se indholdsfortegnelsen: 12 spilanmeldelser! (Det er ikke mange efter engelsk standard, men det er det 2. højeste antal i Danmark (Soft testede 21 i maj-juni)).

Jeg fik mildest talt et chock, da jeg så, hvem der er chefredaktør. Hans Chr. Thaysen! Manden der laver de mest afskyelige intetsigende tegninger i solsystemet.

Artiklen om Amiga var spændende læsning, så flere hardware-artikler burde være velkomne.

Inside-Info er skønt. Gi' Ole Grunbaum 4 sider i næste nummer.

Listningerne på side 12: Det nederste program var en katastrofe. Det er næsten dårligere end HCTs tegninger. Men for at gøre det bedre har jeg tilføjet følgende linie: 0 SYS 64738. For at få noget godt ud af programmet SKAL linie 0 skrives!

En crackers bekendelser er den bedste artikel jeg nogensinde har læst om det emne. Jeg skal love for at informationstætheden er stor. (Forresten: Hvilken computerforretning var PMK og MAN ansat i? Centronn?).

Games Hotline er godt. Det skal bare være længere.

London svarer igen er godt, men det er ikke nødvendigt at trykke en sort/hvid udgave af det engelske flag, der optager en side ialt.

Bigbys hytte er skøn og osende af originalitet.

»Månedens Klassiker« kan jeg ikke forstå grunden til. Hvem gider læse om et spil fra 84? Størrelsen på bogstaverne i denne artikel skulle være standard for hele bladet.

»Mit program virker ikke« er meget godt, men de fejl I gennemgår skal man være helt hjernegrim for at overse.

Med venlig hilsen
Lars Jørgensen, Hornbæk

Ekko

Tak for den megen opmærksomhed, Lars!

IC er jo et helt nyt blad, og vi var selvfølgelig meget spændte på hvordan det første nummer ville blive modtaget. Derfor er vi meget glade for at få breve, som dit, med kritik af bladet. Redaktionen har derfor enstimmigt besluttet at udnævne dig til MÅNEDENS LÆSERBREVSVINDER. Præmien er denne gang en original tegning udført af ingen ringere end Hans Chr. Thaysen. Vi håber du vil kunne lide den.

Du skriver at der var 12 spilanmeldelser i nr. 1. Se lige efter på side 3, hvor mange vi har med i dette nr., vi har nu flere sider end SOFT.

Hvis jeg skulle svare på alle de ting du nævner, ville der ikke blive plads til andet på siden, men lige en ting. Hvordan kan du foreslå at hele bladet bliver trykt med de grimme små typer, der blev brugt i Månedens Klassiker. Alle vi hårdtarbejdende (centimeterbetalte) medarbejdere på bladet er enige om at de er komplet afskyelige.

Martin

Sommerens tilbud fra en rigtig computerforretning



Amstrad 464 med grøn monitor
KUN KR. 2495.-

Amstrad 464 med farve monitor
KUN KR. 3995.-

Køb dem nu medens vi har dem til den lave pris, der kommer snart prisstigninger, da de er blevet belagt med EF afgifter.

O.B.S. O.B.S.

VI TRÆKKER LOD OM EN COMPUTE MATE CPA 80 PRINTER, DEMOMODEL, BLANDT DEM DER HAR KØBT EN AMSTRAD 464 I PERIODEN 24 JULI - 24 SEPTEMBER.

TILBEHØR

Labels 36 × 102 - 1000 stk.	88,-
Labels 23 × 89 - 750 stk.	50,-
Printerpapir 70 g - 500 ark	88,-
Datatipskuponer 500 stk	48,-
Disketteboks 3" (10 stk,s)	65,-
Disketteboks 5¼" (50 stk,s)	149,-
Monitorstand vippebar	198,-
Labels 36 × 102 - 5000 stk.	398,-
Labels 23 × 89 - 7500 stk.	430,-
Printerpapir 70 g - 2500	325,
Datatipskuponer 5 × 500	200,-
Disketteboks 3-3½ (50 stk,s)	159,-
Disketteboks 5¼" (100 stk,s)	185,-
Monitor vippe/drejebar	285,-

STJERNETILBUD:

Multimodem til din Commodore 64:
Modem'et stikkes direkte ind i brugerporten på din Commodore 64/128. Tænk ikke på software, det er indbygget i modem'et.
Specifikationer: 1200/75 - 75/1200 - 300/300
Auto answer/dial

Alt dette får man hos os for kun **1695,-**

OG ENDNU ET:

GVC SUPER MODEM til brug på RS 232 port.
Specifikationer:
1200/1200 - f/h duplex - bell 212
300/300 - f/h duplex - bell 103
auto answer/dial - touch tone - pulse dial
Hayes kompatibel - incl. kommunikationsprogram til IBM/IBM kompatibel.
Og dette får man hos for kun **2495,-**

OBS, ovenstående modem'er er ikke godkendt til det offentlige telefonnet.

SOFTWARE - SPIL - SERIØST

Vi vil ikke bruge en masse plads på at fortælle om alt det software vi har, så skulle dette blad udvides med adskillige sider. Vi vil kun nævne at vi har Danmarks største udvalg i spil (uden overdrivelse). Desuden har vi spil til IBM/IBM kompatible maskiner.
Vi har også en masse seriøst software, det der ikke er på lager lægger vi os i selen for at skaffe.

PRINTERE

Fuji PD 80 (centr. NLQ)	**3395,-**
Fuji PD 80 (CBM ej NLQ)	**3595,-**
Amstrad DMP 2000 (m. kabel)	**2795,-**
HUKI 6000 (skrivehjul)	**2995,-**
Star NL 10 (m. interface - RS232)	**4995,-**

JOYSTIK

Arcade	**225,-**
Arcade turbo	**325,-**
Konix Speedking	**185,-**
CPU (ikke til at slide op)	**149,-**

EGEN IMPORT AF DISKETTER:

Af de 20.000 vi har solgt til nu af vore egne 5¼" disketter har der været 0 (nul) fejl. Det er bedre end både Maxell og Precision har fremvist. Det er også derfor vi giver evighedsgaranti på dem.

CPU 5¼" SSDD disketter
10 stk. = **99,-**

CPU 5¼" DSDD disketter
10 stk. = **129,-**

Axiom 3½" DSDD disketter
10 stk. = **450,-**

(Tilsvarende 3½" Maxell = over 1000,-)

OBS. Ovenstående priser er fra ca. 3 uger før bladets udgivelse, udfyld nedenstående kupon eller ring for aktuel dagspris.

--------- klip --------- klip --------- klip --------- klip --------- klip ---------

JA SEND MIG FLUKS NED I JERES DATABASE, OG SEND MIG INFORMATIONER JÆVNLIGT!

NAVN ....

ADRESSE ....

POSTNR. .... **BY** ....

ALDER ....

MIN COMPUTER HEDDER ....

JEG ER MEST INTERESSERET I:
( ) SPIL OG SJOV ( ) SERIØSE TING

CPU 2000
Falkoner Alle 16, 2000 Kbh. F.
Telefon (01) 24 21 21

HER HANDLER COMPUTERFOLKET

CPU 2300
Amagerbrogade 32, 2300 Kbh. S.
Telefon (01) 95 11 74

VI SENDER OVER HELE LANDET, RING PÅ TLF. NR. 01 24 21 31/ 01 24 21 21

COMING SOON TO A COMMODORE NEAR YOU!

Det nye Commodore-blad

Danmarks billigste og bedste CBM-blad!

Alt om COMMODORE 1

kr. 26,50.

Vind et super-spil! Så nemt er det at blive abonnent. Du deltager i vor konkurrence om lækre spil, hvis du inden 30. september tegner abonnement på »IC« - så løb ned på dit lokale postkontor og udfyld et girokort som vist

Husk at skrive dit navn og adresse, så vi kan se hvem der skal have abonnementet.

Et abonnement koster kun kr. 145,- (Danmarks billigste!) for 6 numre.

GIRO INDBETALINGSKORT

Beløbmodtager
Postgirokonto nr. 6046282

Navn og adresse
IC
VEJLEBROVEJ 116
2635 ISHØJ

Eventuelle meddelelser vedrørende betalingen
Bagsiden kan også anvendes

ABB. IC

Indbetaler
DIT NAVN
DIN GADE
DIN BY

Kroner 145 Øre —

Postvæsenets stempel

Porto for indbetaling betales KONTANT
Der må ikke klæbes frimærker på denne blanket.

Til maskinel aflæsning - Undgå venligst at skrive i denne rubrik

S 25 (1-83)

>01<

POSTKVITTERING

Beløbmodtager
Postgirokonto nr. 6046282

Navn og adresse
IC
VEJLEBROVEJ 116
2635 ISHØJ

Postvæsenets kvittering

Kroner 145 Øre —

Postvæsenets erstatningspligt ophører, når kravet ikke er anmeldt for postvæsenet inden 2 år efter indbetalingen.

Nåede du ikke at købe nummer 1 af »IC«, kan du få det tilsendt ved at udfylde et girokort på kr. 26,50.

Software præmierne til High Score, Bigby's Hytte, Snydehjørnet og IC Ekko er venligst stillet til rådighed af Quicksoft.

COMMODORE 128.
COMPUTEREN DU KAN VOKSE MED.

Behov for færdigheder er noget, der skifter. Derfor har vi udviklet en computer, der kan vokse med opgaven. Commodore 128. Alsidighed er nøgleordet.

Commodore 128 kan benytte et meget varieret programudvalg - fra spil og undervisning til avancerede forretnings- og administrationsprogrammer. Derfor er Commodore 128 ideel både for begynderen, den avancerede hjemmebruger og mindre virksomheder.

3 computere i én.

Commodore 128 er "3 computere i én". Den kan arbejde fuldstændig som verdens mest købte computer, Commodore 64. Og bruge det samme programudvalg - verdens største. Når den arbejder som "128", er den en kraftig computer med stor hukommelse, avanceret sprog og eminent grafik. Dette gør det muligt at arbejde med brugervenlige færdigprogrammer som f.eks. tekstbehandlingssystemet SUPERSCRIPT. Samtidig giver den virkelig store muligheder for den dygtige programmør. Endelig kan Commodore 128 arbejde som en professionel CP/M forretningscomputer. Her får du adgang til det største udvalg af professionelle forretningsprogrammer - i de mest udbredte diskette formater.

Valgt til den bedste computer i USA.

Denne alsidighed gør, at du - både hvad angår behov og kunnen - kan vokse sammen med Commodore 128.

Princippet er ikke set før. I USA har edb-eksperter værdsat det så meget, at de har valgt Commodore 128 til den suverænt bedste i sin klasse.





Commodore

Fordi fremtiden forlængst er begyndt.